SHINY MAGAZINE

LUGLIO 2015
NUMERO 2

BATMAN ARKHAM KNIGHT

Arkham Knight non innova o rivoluziona, ma rifinisce e perfeziona quanto fatto in passato...

ALFA ROMEO CULTURA DA VENDERE

La nuova Giulia non è una delle tante auto che affolleranno le nostre strade...

TERMINATOR GENISYS

Arnold Schwarzenegger firma una delle migliori prove d'attore della sua lunga carriera...

EOLO PERFIDO

SHINY
MAGAZINE

PROGETTO EDITORIALE:
Luca Tenneriello, Francesco Annunziata.

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Luca Tenneriello.

REDAZIONE:
Luca Tenneriello, Francesco Annunziata
Francesco Codolo, Stefano Cingolani
Nicolas Barbarisi, Roshni Javiad
Giuseppe Saso, Cristina Bonci.

SITO WEB:
www.shinymagazine.com

CONTATTI:
info@shinymagazine.com

COPERTINA:
Nathalie Rapti Gomez fotografata da
Eolo Perfido.

VISION

Le **buone idee** proliferano in **menti creative**, rese tali da un'intensa e variegata **attività culturale**.

Pensate per un attimo al gioco dei **Lego**. Se avessimo tanti mattoncini ma di una sola forma, dimensione e colore, potremmo certamente costruire qualcosa di enorme; tuttavia la nostra capacità di espressione sarebbe costretta in una camicia di forza. Disponendo invece di tasselli assai variegati, le idee si scontrerebbero con un unico limite realizzativo: la nostra **creatività**. Questa, infatti, non è altro che la capacità di acquisire, collegare e combinare elementi (mattoncini) di natura e forma diversa.

Immaginate ora di sostituire il gioco dei Lego con la **cultura**, ed i suoi mattoncini con **attività ed esperienze culturali**. Anche in questo caso, la qualità delle idee sarebbe in stretta relazione con la nostra creatività e quindi, con la varietà delle attività ed esperienze culturali rispettivamente svolte e vissute.

La **cultura** non è una forma di intrattenimento per pochi; non è un territorio dominato da un'élite; non è un vestito che indossiamo per mostrare al mondo quanto siamo smart; non è un diploma o un certificato grazie al quale le persone possano intuire quanti e quali musei abbiamo visitato o quanti e quali libri abbiamo letto; e soprattutto, non è un piedistallo dal quale snobbare gli altri. **Troppo spesso assistiamo a questo uso improprio.**

La cultura è quell'insieme di espressioni di eccellenza dell'intelletto umano, considerate collettivamente e poste tutte sullo stesso piano. Vale a dire che non hanno più ragione di esistere distinzioni tra serie A e B. Le scelte culturali devono essere pilotate esclusivamente dalla nostra curiosità interdisciplinare e non da retrograde classificazioni e contrapposizioni tra (come dicono gli anglosassoni) *highbrow* e *lowbrow culture*.

Riassumendo il tutto con una espressione, potremmo dire che **la cultura non è fine a se stessa, ma è una fonte inesauribile di opportunità ed esperienze che la nostra creatività può combinare e ricombinare per ricavarne idee di qualità**.

MISSION

Shiny Magazine è un progetto che recepisce ed applica in chiave innovativa il principio secondo il quale esiste una relazione virtuosa tra cultura, creatività e qualità delle idee.

Shiny Magazine è la rivista **di tutti** e **per tutti** che conferisce luce e brillantezza ai contenuti attraverso la tecnologia e la multimedialità.

Shiny Magazine affronta argomenti che, alla stessa stregua dei mattoncini Lego dalle mille forme, dimensioni e colori, abbracciano la tecnologia, l'arte, la letteratura, il cinema, la musica, la scienza, la storia, lo sport, la politica e molto altro ancora. **Tutto è ammesso, a patto che le storie raccontate ed i contributi raccolti siano dotati di quella energia capace di arricchire ed ispirare il lettore.**

Shiny Magazine è un'idea che fa tesoro della preziosa esperienza maturata con gli amici di **Players** (*www.playersmagazine.it*): un gruppo affiatato di appassionati di videogames che, proprio in virtù della multidisciplinarità che caratterizza quel mondo, ha dato vita ad un progetto culturale di ampio respiro.

Shiny Magazine è la naturale estensione di altre idee e progetti che con i compagni di viaggio di **Winitiative** (*www.winitiative.com*) stiamo già sviluppando. A partire, per esempio, dalla nostra **scuola di formazione** in India (*www.changeinstitutes.com*) che vorremmo replicare in tutti i paesi emergenti.

Shiny Magazine è un progetto che nasce in **Italia** e parla **italiano** ma ha l'ambizione di andare ben oltre. Vorremmo che l'Italia fosse in questa fase un laboratorio che, numero dopo numero (senza scadenze troppo vincolanti o stringenti), sperimenti soluzioni innovative al servizio di una **evoluta user experience**.

Shiny Magazine è infine il luogo in cui le TUE idee ed i TUOI contributi si illuminano grazie alla cura dei dettagli, alla passione per la tecnologia e alla forza creativa della nostra redazione. Buon divertimento!

Luca Tenneriello
Francesco Annunziata

01

SHINY VISION

02

SHINY MISSION

03

EOLO PERFIDO

04

CULTURA DA VENDERE

05

PATRICE MURCIANO

06

TERMINATOR GENISYS

07

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

08

VUOI GIOCARE CON ME?

09

50 SFUMATURE DI GRIGIO

10

CHEMICAL BROTHERS

11

JURASSIC WORLD

12

IL DIVERTIMENTO

EOLO PERFIDO

Eolo Perfido *(Cognac, Francia, 1972)* è un fotografo ritrattista specializzato in fotografia pubblicitaria. Ha lavorato con alcune tra le più importanti agenzie di comunicazione del mondo ed i suoi lavori sono stati pubblicati su testate come il *New York Times, Communication Arts, L'Espresso, Panorama First, Vision, Vogue Russia, GQ Russia, Computer Arts*. Tra i suoi clienti ci sono aziende come *Pepsi Cola, Samsung, Sky Television, Adidas, Opel, Kraft, Gatorade, Symantec, Breil, Oxydo, Medusa Cinema, Bionike, Debby, Repubblica di San Marino, Istat*.

È stato assistente di **Steve McCurry** con il quale ha collaborato a decine di assignments in tutto il mondo. Ha avuto inoltre l'onore di assistere grandi fotografi come **Eugene Richards**, **Elliott Erwitt** e **James Natchwey**. È uno degli street photographer italiani più conosciuti e stimati e dal 2014 ha iniziato una collaborazione esclusiva con **Leica Camera** e **Leica Akademie**. Si occupa da molti anni di formazione fotografica ed ha alle spalle decine di workshops internazionali di Ritratto, Street Photography e Post Produzione Digitale.

È rappresentato in tutto il mondo dall'agenzia **Sudest57**.

www.eoloperfido.com · www.walkingphotographer.net · www.eoloperfidoworkshops.com

EOLO PERFIDO

EOLO PERFIDO

EOLO PERFIDO

Cultura da vendere

La nuova **Alfa Romeo Giulia** non è semplicemente una delle tante automobili che affolleranno le nostre strade. Illudersi di poterla snobbare o accostare alle altre in circolazione, sarebbe un grave errore di sottovalutazione, che certo non gioverebbe alla reputazione di chi ci provasse. Questo perché, dietro alla rinascita dello storico brand del Biscione (iniziata proprio con la presentazione ufficiale della ***Giulia***), si cela una visione che trascende prestazioni tecniche capaci di orientare le nostre preferenze alla guida.

Ad **Alfa Romeo**, che ci piaccia o no, stiamo affidando l'onore e la responsabilità di rappresentarci nel mondo. Noi, per il semplice fatto di essere **Italiani**, saremo protagonisti (in molti casi inconsapevoli) di una straordinaria ed emozionante sfida culturale e globale.

Per comprendere appieno il significato di quanto affermato, svilupperò un ragionamento che parte dai tre pilastri della strategia **FCA (Fiat Chrysler Automobiles)**:
Dimensioni Globali del gruppo automobilistico, ***Made in Italy*** e ***Tecnologia Ferrari targata Alfa Romeo***.

Dimensioni Globali di Fiat Chrysler Automobiles

Lo abbiamo sentito dire tantissime volte, fino alla noia: **viviamo in un mondo globale** (o globalizzato).

Potrei elencare molte definizioni dotte su questo fenomeno. Tuttavia in questa sede basta precisare che nel business il termine ***globalizzazione*** significa approfittare delle opportunità ovunque esse emergano, senza limiti geografici.

In altri termini, se un'azienda ha bisogno di risparmiare sulla manodopera delocalizza la produzione in un paese emergente; se ha bisogno di risparmiare sulle tasse sceglie dove pagarle; se vuole incrementare le vendite internazionalizza le sue attività a favore dei mercati che ritiene più congeniali...

FCA (Fiat Chrysler Automobiles) non fa eccezione. In nome della competitività, i vertici aziendali hanno deciso di approfittare delle opportunità della globalizzazione spostando la sede legale in Olanda, pagando le tasse in UK, quotando le proprie azioni negli USA e godendo di una capillare rete di distribuzione e vendita (i vecchi concessionari ereditati da Chrysler) sul mercato americano.

Molti di noi, in ragione degli inevitabili squilibri sociali, non hanno visto di buon occhio questa strategia competitiva.

Tuttavia, in questo clima di esasperata e spietata concorrenza, c'è un dato che dovrebbe farci piacere: la produzione delle auto di prestigio è rigorosamente e strategicamente **Italiana**. Questo perché tra le grandi occasioni che il mondo globalizzato mette a disposizione c'è (fortunatamente) anche quella di produrre nel Bel Paese, puntando sul valore che il mercato attribuisce al ***"Made in Italy"***.

Made in Italy

Ma perché **produrre in Italia**, con ciò che ne consegue in termini di costi, è una grande opportunità per **FCA**? Per rispondere, estendo alcune delle considerazioni che sul ***Corriere della Sera*** il presidente del *Comitato Promotore Roma 2024*, **Luca Cordero di Montezemolo**, elabora a favore della candidatura della capitale alle Olimpiadi del 2024: esiste una categoria di **Turisti Globali** il cui numero già cospicuo aumenterà, statistiche alla mano, di circa 800 milioni nei prossimi 15 anni. Molti di questi non solo visiteranno il Bel Paese, ma se ne innamoreranno. Dobbiamo certamente migliorare la nostra capacità di accoglierli ma stiamo imparando. In qualche modo la crisi ci sta insegnando che il **turismo** è una fonte di ricchezza che va tenuta in debita considerazione.

Il ***Made in Italy*** non è altro che la capacità di trasferire la bellezza, la cultura ed il prestigio del nostro Paese ai nostri prodotti e servizi, attraverso l'eccellenza della produzione e della comunicazione. L'incremento di turisti creerà ancora più consumatori e contribuirà a sostenere (e speriamo moltiplicare) le vendite del nostro export. Tanto quanto la *Formula 1* rappresenta per **Ferrari** un costo ampiamente ripagato dalle vendite internazionali (trainate dal mito che il mondo delle corse alimenta), gli investimenti tesi a promuovere e valorizzare (anche attraverso grandi eventi come *Expo* o *Olimpiadi*) Roma, Napoli, Firenze, Venezia, Milano... saranno ampiamente ripagati dall'aumento dei flussi turistici e dal crescere del nostro export. L'*Office of National Statistics* britannico ha indicato che dal 2010 al 2014 (con Olimpiadi nel 2012) la spesa turistica a Londra è passata da 6,3 a 9 miliardi di sterline.

L'associazione tra bellezza, cultura ed eccellenza della produzione italiana conferisce al ***Made in Italy*** il prestigio ed il ruolo che merita nel mondo globale. **FCA** ne è perfettamente consapevole e se ne avvantaggia strategicamente lanciando modelli che portano nomi italiani (in questo primo caso "***Giulia***") nel mondo. Durante una recente visita in India ho potuto osservare che anche lì un buon *ice cream* si chiama "gelato", un buon *milk* si chiama "latte" e così via... I margini garantiti da un'automobile ***Made in Italy*** compensano costi ragionevolmente superiori per il trasporto, manodopera, energia...

Se capitate a Milano, magari per visitare l'Expo, non perdetevi questo spettacolo gratuito di 15 minuti: *http://panoramaitaly2015.com*. In piazza *Gae Aulenti* è allestito una sorta di cinema circolare. Sarete avvolti da bellezza, musica e Made in Italy a tutto tondo che vi renderanno orgogliosi di essere **italiani**.

Tecnologia Ferrari targata Alfa Romeo

Sergio Marchionne, mentre svelava la ***Giulia*** sulle note della romanza *“Nessun Dorma”* con l’immancabile e spettacolare *“Vincerò”* di **Andrea Bocelli** in persona, ha paragonato l’**Alfa Romeo** alla ***Turandot***. Questo perché, ha spiegato il CEO di **FCA**, la *Turandot* “ha una genesi travagliata, quella di un capolavoro rimasto per lungo tempo incompiuto, così come l’Alfa che si trasforma in questi ultimi 2 anni, da principessa di ghiaccio, da progetto in perenne divenire a questo trionfo d’arte e di passione.”

Come nel caso del paragone con la ***Turandot***, tutta la storia del rilancio di **Alfa Romeo** viene raccontata raccogliendo il carico di prestigio che solo la cultura può dare. L’Alfa ***Giulia*** è stata pensata, per esempio, con lo stesso approccio che portò una squadra di esperti durante la seconda guerra mondiale a lavorare in capannoni segreti per progettare e costruire, in soli 150 giorni, un innovativo aereo da caccia che fosse in grado di contrastare l’avanzata tedesca. Allo stesso modo, i migliori ingegneri **FCA**, hanno lavorato per più di 2 anni in capannoni fantasma, non a caso dislocati in **Italia**, per concepire la nuova Alfa e renderla unica.

Nel frattempo, aggiunge Marchionne, si è andati a studiare il passato trionfale del marchio e le ragioni che lo portano ancora oggi ad essere amato, nonostante gli errori commessi. Ora, dopo una sorta di “processo catartico, l’Alfa è tornata pura”.

Un importante ruolo in questo salto evolutivo verrà giocato dal mondo **Ferrari** che, in una dichiarata e strategica sinergia, garantirà l’eccellenza delle prestazioni.

Tutte queste considerazioni che rievocano opere, storie e trionfi convergono in un’unicità che depura il marchio dalla “normalità” degli ultimi anni e lo rilanciano nel prestigioso mercato Premium. Il fatto che ancora oggi tra milioni di auto un’**Alfa Romeo** garantisca riconoscibilità e trasmetta esclusività ha convinto **FCA** ad investire **5 miliardi di dollari**. Un piano di sviluppo, di cui la ***Giulia*** rappresenta solo l’inizio, che porterà al lancio di altri 7 modelli nei prossimi 3 anni con obiettivi di vendita così ambiziosi da non avere precedenti nel mercato dell’auto.

Considerata la qualità indiscussa della **concorrenza tedesca** sarà una sfida da far tremare i polsi.

Alla luce di queste considerazioni sulle dimensioni globali del **Gruppo FCA**, sul ***Made in Italy*** e sul brand **Alfa Romeo**, è incredibile osservare di quanta **cultura** (ne ha addirittura da vendere!) sia carico questo rinnovato e ritrovato **marchio**.
Cultura d'impresa, economica, finanziaria, storica, letteraria, meccanica... ne definiscono, attraverso un simbolo ed un nome, l'identità ed i valori.

Come amuleti o talismani nelle società tradizionali, i marchi oggi determinano l'appartenenza a vere e proprie comunità.
Le storie di **Apple**, **Ferrari**, **Rolex** e di tanti altri dimostrano che quanto più inclusive, accoglienti e profonde sono le relazioni con l'identità ed i valori del marchio, tanto più forte esso è.

Ecco spiegato perché la strategia di comunicazione dietro i marchi va oltre la descrizione dei prodotti/servizi e delle loro funzionalità. Elementi di carattere tecnico cedono il passo all'atmosfera che il marchio è in grado di creare, all'esperienza che è capace di offrire ed ai benefici (materiali ed immateriali) che è in condizione di garantire.

Persino in un settore in cui la produzione e la distribuzione richiedono grandi dimensioni e numeri a garanzia della sostenibilità del business, vediamo affermarsi sempre più l'**Economia della Cultura**. Prestazioni da ***Formula 1*** e dati tecnici inattaccabili mostrerebbero tutti i loro limiti se non riuscissero ad emozionare. Non a caso lo slogan scelto per **Alfa Romeo** è ***"La meccanica delle emozioni"*** ed il Paese di riferimento è quello che più di tutti al mondo le suscita: la nostra bella **Italia**.

La cultura, in questo contesto, diventa una fonte inesauribile di opportunità che, combinate e ricombinate, partoriscono nuove idee. Idee che si trasformano in storie che ci fanno sognare ed in marchi che diventano esperienze capaci di arricchirci, di ispirarci e di metterci in contatto con chi condivide le stesse passioni.

Prendendo in prestito il tono e le parole di un famoso spot pubblicitario recitato da Bob Dylan possiamo concludere dicendo: ***"So, let Germany brew your beer, let Switzerland make your watch, let Asia assemble your phone. And let Alfa Romeo build you car. We (in Italy) will design your lifestyle!".***

Francesco Annunziata

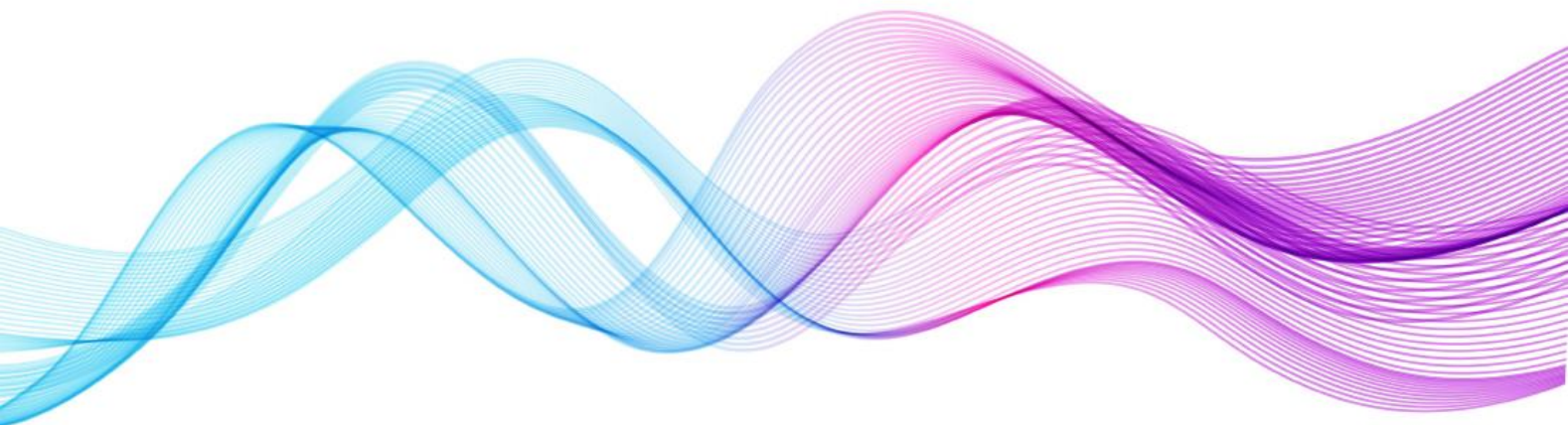
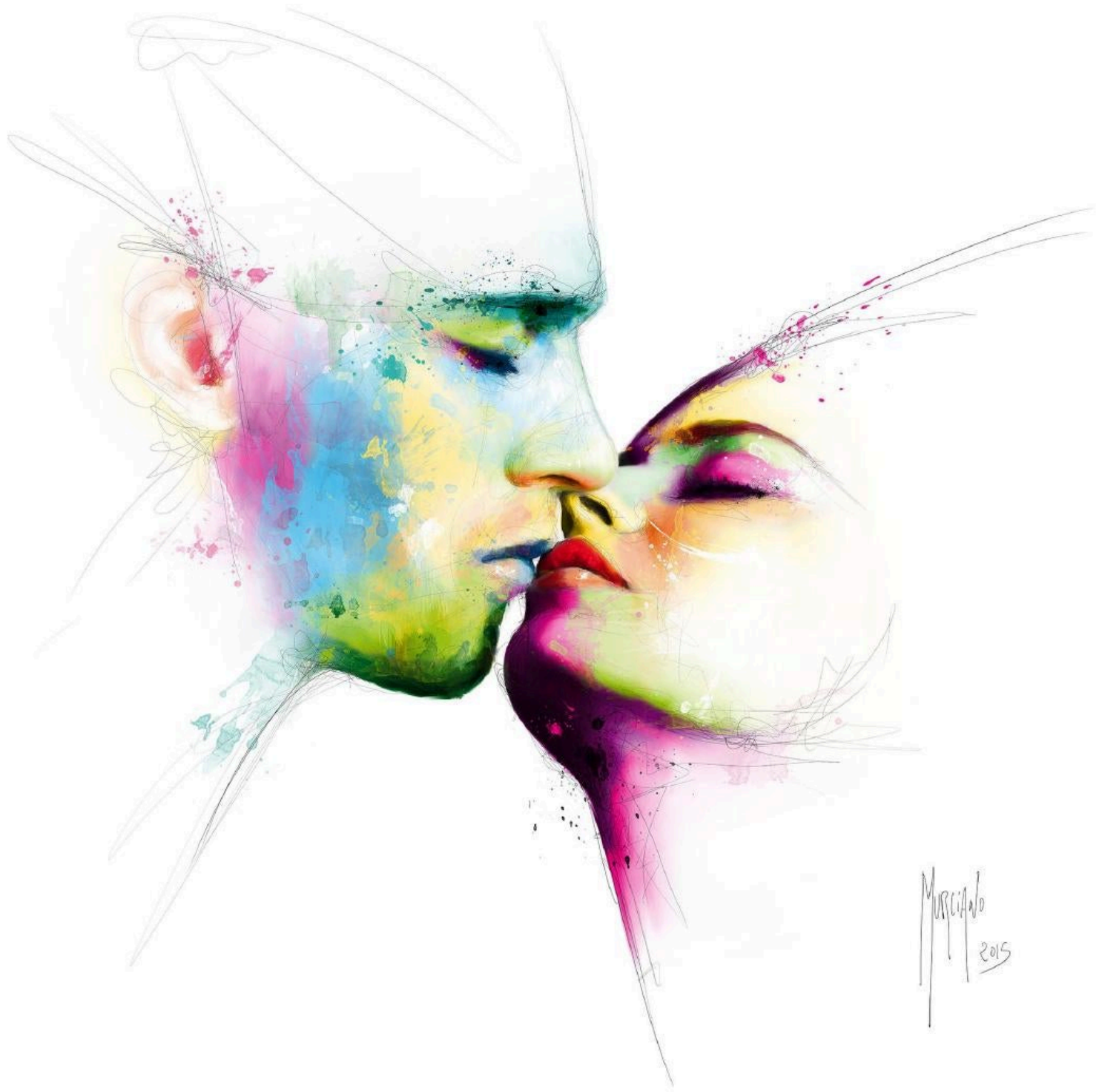
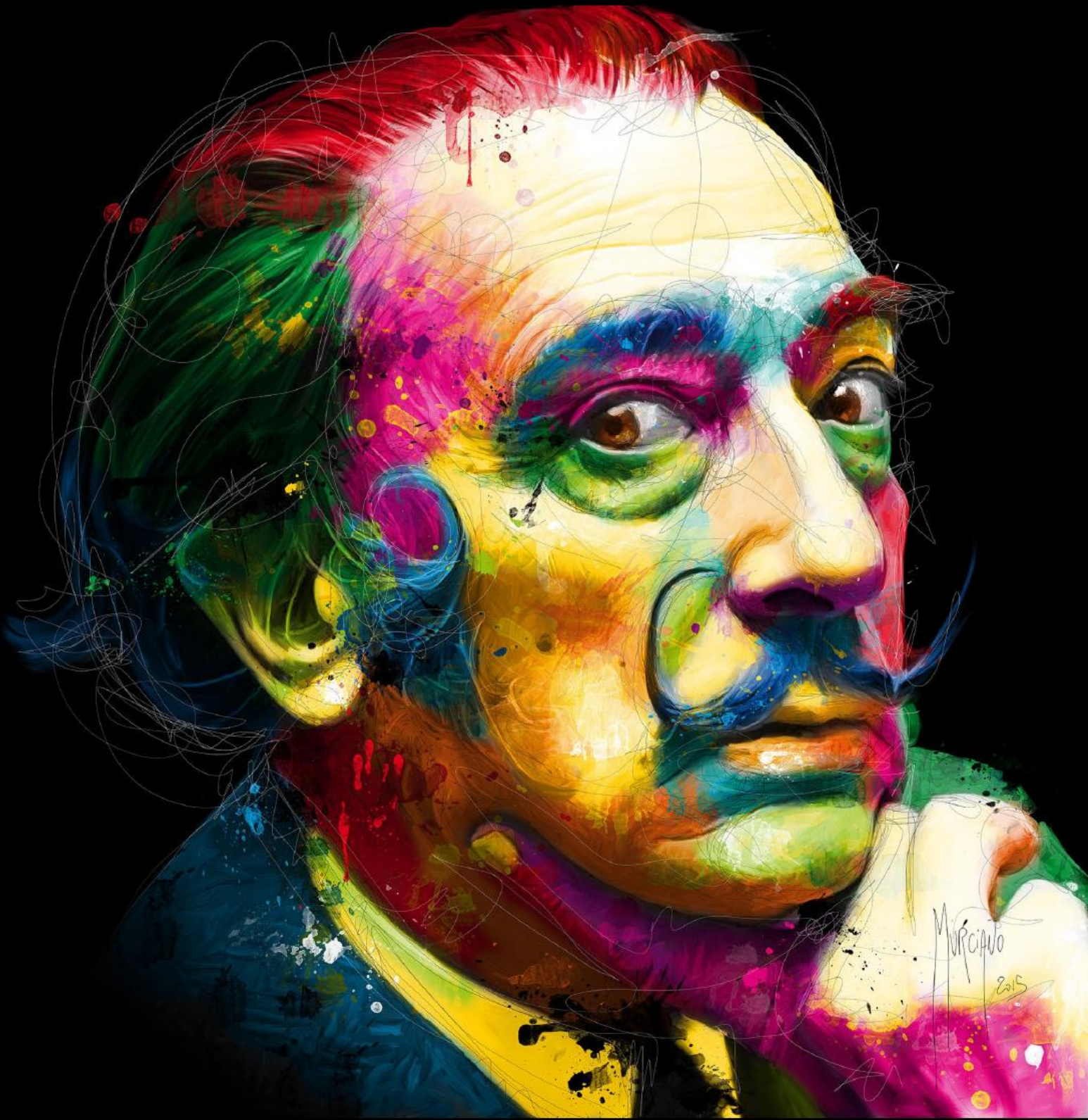
Patrice Murciano

www.patricemurciano.com

Patrice Murciano nasce il 27 Maggio 1969 a Belfort, in Francia.
Già a 6 anni inizia a dimostrare doti creative, riproducendo perfettamente con la china i personaggi dei suoi cartoni animati preferiti.

A soli 8 anni ruba il trucco della madre per dipingere ritratti femminili. Da adolescente, incuriosito dai grandi maestri, riproduce i capolavori di Rembrandt e Velasquez.

La famiglia, avendo notato il talento del ragazzo, inizialmente insiste affinchè si iscriva all'Accademia delle Arti, ma amici ed intenditori spingono in senso opposto, per timore che la vena artistica di Patrice venga contaminata o deviata verso i canoni troppo convenzionali che la scuola impone. I genitori, molto lontani da questo mondo, lasciano che sia Patrice a scegliere il suo futuro. Si formerà da solo, lontano dai dogmi scolastici.

Patrice Murciano oggi ha 46 anni e vive nel sud della Francia, anche se viaggia regolarmente all'estero (New York, Osaka, Los Angeles...) per le sue mostre. Si definisce un ***Ricercatore d'arte*** e non ama il termine "pittore". La sua vita consiste in una continua ricerca di nuovi stili e tecniche artistiche da combinare al suo talento.

MURCIANO
2015

HE'S BACK.

TERMINATOR GENISYS

Jurassic Park e **Terminator** rappresentano due dei brand cinematografici più celebri della storia del cinema.

Sarà quindi un caso che nel 2015, anno deputato a rinverdire i fasti degli '80 e '90, escano a poche settimane di distanza i nuovi capitoli di entrambe le saghe? Può darsi.

Gli esiti del revival però sono diametralmente opposti: **Jurassic World** è piaciuto tantissimo (dovrebbe terminare la sua corsa al boxoffice con 1.7 miliardi di dollari, terzo incasso di sempre dopo **Avatar** e **Titanic**) e si è rivelato essere un simpatico pasticcio, coinvolgente e quanto meno autoironico. **Terminator Genisys**, sul cui successo commerciale non punterei un euro, rischia di essere ancora peggiore degli ultimi due capitoli della saga, il medriocre e ridondante terzo episodio e Salvation, film di cui nessuno ha memoria.

L'idea di partenza è quella di effettuare un *reboot* della saga, apportando però sostanzali cambiamenti al lineare plot dei primi due episodi che, nonostante

l'elemento "viaggi nel tempo", potevano godere di un'invidiabile coerenza narrativa.

Sotto questo profilo, putroppo, **Genisys** è un disastro: la sceneggiatura di Laeta Kalogridis e Patrick Lussier lavora per addizioni e moltiplicazioni e, mettendo in scena plurimi salti temporali, bivi narrativi, plot hole grandi come una casa ed una mezza dozzina di modelli di Terminator, risulta talmente caotica da costringere i personaggi a passare il tempo a spiegare chi sono, cosa fanno e perchè.

Si potrebbe anche passare sopra alla saccente presunzione dello script, se almeno il film portasse in dote scene action degne di tal nome, ma **Alan Taylor** (che aveva iniziato bene ai tempi di *Palookaville* ma che poi si è perso col passare degli anni), nonostante un vantaggio di più di vent'anni rispetto ai film di **Cameron**, non riesce nemmeno lontanamente ad avvicinarsi alla magnificenza coreografica e all'impatto visivo dei primi due capitoli della saga. Nella migliore delle ipotesi, quando i protagonisti non sono impegnati a berciare del nulla cosmico, costretti a recitare dialoghi tanto prolissi quanto inutili, copia; nella peggiore, annoia.

Di rara opacità anche la performance di quasi tutto il cast, con una sola, notabile eccezione. Delude la **Clarke**, pallida copia della meno attraente ma ben più volitiva **Hamilton**, pessimi appaiono **Jai**

Courtney e **Jason Clarke**, action man di terz'ordine, sprecato è il sempre grandissimo **J.K. Simmons**, capitato lì per caso e spiace parecchio vedere l'ottimo **Lee Byung-hun** ridotto ad interpretare un robot nemmeno troppo performante, dopo essere stato protagonista di alcuni dei migliori film orientali degli ultimi anni.

Chi si salva quindi?
Ovviamente lui, il Governatore.
L'unica vera ragione per dare una chance a **Terminator Genisys** è la strepitosa performance di **Arnold Schwarzenegger**, che firma una delle migliori prove d'attore della sua lunga carriera (ed il fatto che ci riesca in una pellicola del genere, la dice lunga sulla qualità dei suoi partner...): brllante, autoironico, carismatico, praticamente perfetto.

Troppo lungo, verboso, derivativo, poco ispirato, stolidamente serioso, **Genisys** conferma insomma che l'unica persona capace di maneggiare con perizia il brand **Terminator** è **James Cameron** che peraltro si guarda bene dal tornare sul luogo del delitto.
Nella partita dei revival, stavolta i dinosauri hanno letteralmente fatto a pezzi le macchine. C'è solo da sperare che i già annunciati sequel vengano accantonati...

Andrea Chirichelli
www.playersmagazine.it

BATMAN
ARKHAM
KNIGHT
VIDEOGAMES

Non ho mai portato a termine un episodio di **Grand Theft Auto**. Dopo un lasso di tempo che va dalle trenta alle cinquanta ore di gioco – senza usare mai il fast travel – ho mollato sia **Skyrim** che **Fallout 3**. La saga di **Assassin's Creed** per me è terminata con il secondo episodio, perché ogni volta che provavo a toccare con mano per più di un paio d'ore un'iterazione successiva del brand avvertivo sensazioni vicine alla nausea. **Crackdown**, grandissimo titolo esclusivo per Xbox 360 sviluppato da Realtime Worlds, lo abbandonai a un passo dalla vetta, dopo aver riempito le carceri di Pacific City con grande piacere.

Insomma, tra me e gli Open World non è mai sbocciato il vero amore, ma solo fuochi di paglia che si estinguevano appena sopraggiungeva la noia e la ripetitività. Se però dovessi individuare un titolo in particolare che ha alimentato le mie recenti idiosincrasie verso il genere – sempre che di genere si possa parlare – vi direi che il colpevole è **Batman: Arkham City**.

Faccio parte di quel piccolo partito dal peso politico quasi nullo di appassionati che preferiscono **Asylum** alla seconda avventura del Cavaliere Oscuro: chiariamoci, City resta un titolo meraviglioso che, abbandonandolo e recuperandolo a più riprese, ho comunque finito con somma soddisfazione. Ma quel capolavoro votato al backtracking quasi selvaggio che era Asylum, pur se meno ambizioso del fratellone, mi piacque molto di più. Sarà perché, da buona sleeper hit, arrivò silenzioso alle spalle di quei videogiocatori – tra i quali mi annoveravo – ancora convinti che non fosse possibile sviluppare un *tie in* decente. Con quel suo meraviglioso scenario, il non-luogo manicomio che si trasformava in maniera così squisitamente naif da centro di detenzione in un posto dove i villain potevano sfogare tutta la loro cattiveria. Con quel suo gameplay fresco e appagante, con quella direzione artistica così spinta e fuori di testa, lontanissima dalla plausibilità proposta da Nolan al cinema ma anche da tutte le altre interpretazioni dell'Uomo Pipistrello (almeno di quelle che il sottoscritto conosce).

Arkham non era solo un edificio, era un personaggio, e il titolo di Rocksteady lo esaltava e gli dava personalità. Quella che invece mancava alla scialba porzione di Gotham vista in City, un titolo che ti catapultava senza troppi complimenti in un contesto bigger, better & more badass con l'assurda pretesa che il giocatore ricordasse alla perfezione la mappatura di tasti di un gioco uscito due anni prima e che ti bombardava di cose da fare. City soffriva dell'ipertrofia tipica dei titoli Open World della seconda parte della

scorsa generazione di console; man mano che si andava avanti la mappa si riempiva di puntini, di cose che lasciavi indietro per correre verso il checkpoint della quest principale. Dio solo sa quanti Gothamiti che imploravano il mio aiuto ho abbandonato al loro destino mentre planavo ignorandoli.
Era disorientante, tutto quel rumore sulla mappa, e la trama, per quanto la storyline non mi dispiacque affatto, sembrava voler infilare a forza, anche solo per una rapida comparsata, tutti i personaggi del pantheon di **Batman** senza che se ne sentisse il bisogno. City, a discutibilissimo parere del sottoscritto, fu ammazzato dalle ambizioni.

È per questo che mi sono avvicinato ad **Arkham Knight** con i piedi di piombo e senza tutto l'entusiasmo da hype dal quale mi lascio dondolare ogni volta che sta per uscire un titolo così importante. E invece, in barba a tutto il discorso di cui sopra, sto ancora lì, tra le strade di Gotham, a combattere il crimine e risolvere le quest secondarie rimaste dopo aver finito la modalità Storia.

Batman: Arkham Knight inizia dove era finito City, con la morte del Joker. Ma piuttosto che accapigliarsi in una battaglia per diventare il nuovo criminale di punta di Gotham, i villain hanno deciso di sposare la causa dello Spaventapasseri – sfigurato dopo l'attacco di Killer Croc in Asylum – che ha promesso al Pinguino, a Due Facce e a tutti gli altri di consegnarli la città in una notte, quella di Halloween. Il piano è semplice: causare una guerriglia urbana diffondendo una nuova neurotossina che getterà nel panico e scatenerà la violenza primordiale di chiunque la inspiri. Per attuarlo, Crane si è affidato alle milizie di Arkham City comandate dal suo misterioso luogotenente, **il Cavaliere di Arkham**, un personaggio che sembra conoscere molto bene **Batman** e che sembra mosso da un certo livore nei confronti del supereroe.

Una trama che attinge a piene mani dallo sterminato immaginario prodotto da settantacinque anni di pubblicazioni e di trasposizioni cinematografiche o televisive: la meravigliosa serie animata firmata Paul Dini, l'arco narrativo di Hush (di Jeph Loeb e Jim Lee), la graphic novel The Killing Joke di Alan Moore e Batman Begins di Christopher Nolan sono le fonti d'ispirazione più evidenti, ma i lettori più scafati riconosceranno citazioni e riferimenti in ogni dove. È il paradiso del fan service – quello buono e sano -, il Valhalla dell'appassionato del Crociato Incappucciato.

La narrazione di **Arkham Knight** è piuttosto lineare, viaggia su binari sicuri per essere un gioco open world senza però disdegnare occasionali colpi di scena e momenti genuinamente emozionanti anche per chi non ha una

conoscenza pregressa del personaggio. Ha un problema simile a quello di The Dark Knight, ovvero quello di lasciarci alla mercé di un villain quasi infallibile che sembra sempre essere un passo avanti, anche quando la sospensione dell'incredulità scricchiola.

Decisamente più interessante è il discorso sulla decostruzione della figura del supereroe, forse addirittura più riuscito di quello portato avanti da Nolan nella sua celebrata trilogia cinematografica. La paura, grande protagonista del titolo, il senso di colpa e quello del dovere portano **Batman** ad accollarsi ogni responsabilità per ciò che sta accadendo, mettendo a repentaglio i rapporti personali con gli altri membri della Bat-family: ne emerge il ritratto di un grande burattinaio che si ritrova suo malgrado a giocare con la vita delle persone che gli ruotano attorno, mentendo e manipolando gli amici mentre naviga a vista contro un nemico del quale non riesce a comprendere appieno la natura.

Sarà stata una sensazione mia, ma durante il gioco a tratti è quasi sgradevole vestire i panni di un personaggio così pieno di contraddizioni, ermetico e schivo tanto nei confronti di chi lo circonda quanto in quelli del giocatore stesso. Un gioco di ribaltamenti di prospettive durante il quale assistiamo impotenti mentre il nostro avatar prende decisioni drastiche che sfociano in alcuni tra i momenti narrativamente più impattanti, riusciti e originali dell'intera trilogia. Il tutto condito dal solito comparto visivo diverso da ogni altra rappresentazione del Cavaliere Oscuro (il ché, visto e considerato che si parla di un eroe piuttosto inflazionato, non può che essere che un pregio). Quel look sporco, tecnologico, malsano, decadente, gotico, che coniuga colori accesi e sgargianti con le tonalità dark delle notti di Gotham. Con questi personaggi tozzi e rugosi che sembrano scolpiti nella roccia – tratto comune dei giochi basati sull'Unreal engine – che si insozzano di fango, si lacerano i vestiti, sanguinano e si procurano ecchimosi man mano che si va avanti nel gioco.

Be The Batman è stato lo slogan pubblicitario di Knight: il reparto marketing di Warner c'è arrivato con almeno due episodi di ritardo, ma la serie Arkham si è sempre distinta dagli altri spin-off videoludici di personaggi del mondo del fumetto – non che ci volesse molto – per essere riuscita, già al primo tentativo, a cogliere l'essenza di che cosa significhi vestire i panni dell'Uomo Pipistrello.
Essere un esercito di un solo uomo, dominare la città planando più alto di ogni altro uomo o macchina, muoversi nello scenario senza fretta – sì, esiste il tasto X per correre ma l'avrò usato sì e no un paio di volte in trenta ore di gioco,

anche perché quando corre **Batman** è decisamente ridicolo – con temperamento flemmatico, affrontare venti o trenta uomini armati senza scomporsi minimamente, giocare al gatto e al topo da un cornicione con la consapevolezza di essere una forza della natura incontrastabile.

I combattimenti corpo a corpo sono il solito, divertentissimo, balletto perfettamente coreografato al quale Rocksteady ci ha ormai abituato. Una quadratura del cerchio che resta ancora imperscrutabile ai programmatori di **Assassin's Creed**, nonostante il computo del numero degli episodi delle rispettive saghe sia decisamente a favore di quella di Ubisoft.
Stesso discorso per quelle situazioni di pianificazione dai punti strategici dello scenario, talmente divertenti e ben congegnate da convincere gli sviluppatori a bypassare il concetto di boss fight, vero e proprio cruccio degli episodi precedenti – con le dovute eccezioni, vedi gli scontri con Killer Croc o Spaventapasseri di Asylum e quello con Mr. Freeze di City.

Architettare piani di morte a base di gel esplosivi, muri cedevoli, acqua elettrificata e sabotaggi di armi è diabolicamente accattivante e riuscire a detronizzare le truppe nemiche senza nemmeno tirare un pugno dà un notevole senso di appagamento e fa sentire intelligenti.

Una formula che non sente il peso degli anni e che non necessitava di alcun rinnovamento: Arkham Knight, così come i suoi predecessori soddisfa appieno ogni sfaccettatura della fame di onnipotenza del giocatore. Lo fa raffinando le meccaniche, limando le imperfezioni e aggiungendo all'equazione del perfetto gioco di **Batman** un numero di variabili che giustificano l'esistenza di un sequel.
Un paio di nuovi gadget che garantiscono un più alto livello di interazione con lo scenario e con gli avversari – anche se, va detto, si poteva

spingere un po' di più sotto questo punto di vista -, una maggiore varietà di avversari, la presenza di droni e torrette di sorveglianza ma, sopratutto, la **Batmobile**.

Croce e delizia di Knight, la leggendaria automobile amplifica la sensazione di onnipotenza di cui sopra, ma per quanto inseguimenti e combattimenti siano divertenti e impegnativi il giusto, alcuni enigmi ambientali da risolvere mediante l'utilizzo in remoto tramite telecomando, i circuiti costruiti dall'Enigmista, e alcuni frangenti del gioco in cui il ricorso al mezzo corazzato è giustificato così così, non sono interessanti e sembrano appiccicati al resto alla meno peggio. Inoltre vi faranno imprecare ogni singola divinità dell'universo, perché se la **Batmobile** è agile, scattante e implacabile su strada, quando si tratta di lavorare di precisione sembra un elefante in una gioielleria.

Tornando alla questione posta in apertura di recensione, il vero colpo di genio di Rocksteady sta nella gestione delle quest secondarie. Premendo il tasto destro del d-pad si accede a un menu a ruota dove è possibile tener conto della progressione in percentuale e della distanza che ci separa dal prossimo checkpoint delle tredici missioni di contorno più quella principale. Niente più mappe che si riempiono di puntini indecifrabili, niente più tizi ad ogni angolo di strada che ti fermano per chiederti di andare a cogliere per loro quindici fiori di betulla, niente più vedove – ah, le vedove di **Dragon Age: Inquisition** – che ti chiedono di andare a rendere omaggio alla tomba del marito dall'altra parte del mondo.

Solo quattordici quest che si dividono equamente tra missioni d'azione, investigazione e risoluzione di enigmi, metà delle quali giustificate da storyline di contorno convincenti e appassionanti che ben si sposano con quella principale. Qualcosa di molto più stimolante del raccogliere collezionabili random o

risolvere sfide (che comunque ci sono) senza un perché. Rocksteady ha lavorato di sottrazione, snellendo e semplificando la struttura ipertrofica del secondo episodio: laddove City disorientava il giocatore, Knight lo prende per mano, lo culla, gli fa capire le potenzialità di questo mondo vasto ed esplorabile e, solo quando è maturo lo lascia libero di scorrazzare. È si Open World ma senza quei momenti di *"E adesso cosa faccio?"*, senza quei ridicoli diari da RPG che ti costringono a leggere righe e righe di testo prima di capire cosa fare.

Può sembrare una roba da poco, ma se qualcuno mi chiedesse una ragione per cui ho terminato **Arkham Knight** con una percentuale di completamento del 91,9% mentre invece ho abbandonato il bellissimo **The Witcher 3** dopo pochi minuti gli direi che l'intelligente gestione delle quest è senza dubbio quella più consistente.
C'è da dire che, però, non è tutto rose e fiori: il finale della quest principale è gradevolissimo e porta a compimento il mai banale discorso sulla decostruzione del supereroe **Batman**; quello che succede immediatamente dopo è invece di una paraculaggine talmente fastidiosa che rischia di rovinare quanto di buono era stato fatto fino ad allora in termini di rifinitura delle meccaniche open world. Il post end game quasi ti costringe a fare ciò che avevi tralasciato per vedere "come va a finire": una sorta di declinazione videoludica delle scene

post-credit dei film targati Marvel Studios da guadagnarsi a suon di azioni meccaniche e un filino ripetitive (leggi, le missioni più noiose che avevi messo da parte).

Ma il mio è un discorso da prendere con le pinze, perché nonostante tutto, come già detto, il disco di Knight è ancora nel lettore in attesa dell'ennesima sessione di gioco alla ricerca del 100%, non per spirito di completezza quanto piuttosto perché, sebbene il rischio di ridondanza sia sempre in agguato, il gioco continua a divertirmi e appassionarmi.
Batman: Arkham Knight non innova o rivoluziona, bensì rifinisce quanto fatto in passato, aggiungendo e limando con grande consapevolezza. Qualcuno storcerà il naso, perché al di là della magnificenza grafica, di primo acchito potrebbe sembrare qualcosa che era fattibile sulle console della passata generazione. Il titolo di Rocksteady sembra una dichiarazione di intenti di cosa sarà la current gen: una versione 1.5 della precedente.

Ma al sottoscritto va bene così. Ho visto soddisfatte le mie più rosee aspettative, ovvero che **Knight** fosse il punto medio di un segmento i cui estremi sono **Asylum** e **City**.
Mi sono ritrovato fra le mani il miglior episodio della trilogia.

Alessandro Di Romolo
www.theshelternetwork.com

VUOI GIOCARE CON ME?

*“**Vuoi giocare con me?**” è un breve racconto horror scritto da **Aaron Scott** e tratto dal libro “**Incubi dal Nuovo Millennio**”, acquistabile sia in versione e-book che cartacea nei principali store on-line. Per maggiori informazioni potete visitare il relativo sito web: www.aaronscott.net/incubi-dal-nuovo-millennio.html*

*Le illustrazioni sono opera di **Francesco Codolo**: francescodolo.blogspot.it*

Marta guardò l'orologio sul desktop del suo computer: segnava le ventitré e quindici minuti. Maledì nuovamente se stessa per non aver fatto un back-up del suo hard-disk come le era stato consigliato: un virus aveva cancellato il lavoro degli ultimi tre giorni ed ora era costretta a dover reinserire i dati di quasi trecento clienti.
Si trovava da sola in ufficio, seduta alla sua scrivania, alla luce di una piantana che illuminava la sua postazione e una parte del corridoio alle sue spalle. Senza i suoi colleghi che urlavano e i telefoni che squillavano in continuazione le stanze dell'ufficio si trovavano in un silenzio surreale. L'unico rumore era la ventola del computer e il ticchettio delle sue dita sulla tastiera.
Prese una scheda e la sistemò sulla scrivania. Stava per iniziare ad inserire i dati quando dei rumori alle sue spalle la fecero sobbalzare sulla sedia. Rumori di una palla che rimbalza sul pavimento.

TUM TUM TUM

Si girò di scatto. Il corridoio alle sue spalle si trovava nella penombra.
«C'è qualcuno?», urlò verso l'oscurità.

TUM TUM TUM TUM

Si alzò e si precipitò verso gli interruttori situati alle sue spalle, accendendo tutte le luci appena li raggiunse. L'ufficio s' illuminò e il rumore cessò di colpo. Marta non vide nessuno.
«Saranno stati dei rumori dal piano di sopra...» pensò prendendo un po' di coraggio.
Si diresse lungo il corridoio verso l'uscita. Arrivata in fondo si guardò intorno: alla sua sinistra si trovava la stanza con la stampante e la fotocopiatrice, alla sua destra l'ufficio del Dott. Alessi, il suo capo. Si diresse a sinistra.
La porta era socchiusa e dalla stanza buia intravide i led della stampante che lampeggiavano. L'unico rumore che si udiva era il tremolio dell'alimentatore elettrico. Accese la luce e illuminò la stanza vuota. Si girò e andò verso l'ufficio del suo datore di lavoro. Provò a entrare, ma era chiuso a chiave. Accostò l'orecchio alla porta. Dall'interno non proveniva alcun rumore.
Si rilassò e tornò alla sua scrivania: le rimanevano ancora sette schede da inserire nel database.
«Ok, finiamo questo lavoro e andiamocene a casa...» disse alla stanza vuota. Riprese il suo lavoro e in dieci minuti riuscì ad inserire i dati di sei clienti. Salvò il file (questa volta in duplice copia, anche sulla sua chiavetta USB) e prese l'ultimo foglio. Alle sue spalle avvertì chiaramente la voce di una bambina.

«Ciao!»
Marta rimase immobile, paralizzata dal terrore, con una mano appoggiata al mouse e l'altra sospesa a mezz'aria sopra la tastiera. Nel suo monitor intravide il riflesso di una figura alle sue spalle. La mano con cui teneva il mouse iniziò a tremare e la freccia del puntatore sul monitor iniziò a muoversi velocemente da destra a sinistra.

«Vuoi giocare con me?» si sentì chiedere da una vocina infantile alle sue spalle.

Ruotò lentamente sulla sedia girevole, con il cuore che le pulsava nelle vene. Alle sue spalle non c'era nessuno. Fissò la porta dell'uscita in fondo al corridoio.
«Stai calma. Sei stanca e la mente può giocare brutti scherzi...» – pensò – «...adesso prendi la giacca e ti precipiti fuori da quella porta. L'ultima scheda la puoi inserire anche domani mattina...»

Avrebbe voluto muoversi velocemente, ma il terrore le rallentava ogni movimento. Spense il computer, prese la giacca e le parve di impiegarci una vita a percorrere il corridoio. Le sembrò di trovarsi in uno di quegli incubi in cui vorresti correre, ma tutti i movimenti sembrano al rallentatore e più cerchi di avvicinarti a una porta, più ti sembra lontana.

Era giunta quasi a metà del corridoio quando udì nuovamente quel rumore.

TUM TUM TUM

Marta si bloccò e quello che vide la fece barcollare. Dovette appoggiarsi al muro per non cadere a terra. In fondo al corridoio, da sinistra verso destra, una palla arancione rotolò davanti all'uscita e sparì verso l'ufficio del suo capo.

«Se è uno scherzo non è affatto divertente!» urlò sperando in una bravata di qualche suo collega.
Non ottenne risposta.

Si precipitò verso l'uscita, infilando le mani nella borsa per prendere le chiavi e non le trovò. Cercò invano anche nelle tasche dei pantaloni e della giacca.
«Merda! Dove le ho lasciate?» urlò. Si guardò intorno e le vide sul pavimento, all'ingresso dello stanzino della stampante.
«Mi saranno cadute prima…» pensò. Nel momento in cui raccolse le chiavi udì il rumore della fotocopiatrice che si metteva in moto. Vide il movimento della lampada passare sotto il coperchio e un foglio A4 uscire dal retro. Lo prese e quando lo guardò sentì le gambe cederle. Questa volta non fece in tempo ad aggrapparsi a nulla e cadde a terra. Il foglio le scivolò dalle mani e si posò sul pavimento al suo fianco. Fotocopiata sul foglio, con una calligrafia infantile, appariva la scritta:

"VUOI GIOCARE CON ME?"

Si aggrappò al tavolo e si rimise in piedi, sollevò il coperchio della macchina e vide sul piano di scansione la scritta al contrario, fatta con del sangue.

Nello stesso istante, alle sue spalle, udì nuovamente quel rumore.

TUM TUM TUM

Marta urlò. Cercò di rimanere lucida, anche se in certe situazioni si perde del tutto il contatto con la razionalità. Non riuscì a rialzarsi e iniziò a gattonare lentamente verso l'uscita. Perse le scarpe, ma non si preoccupò di recuperarle. Voleva solo uscire il più in fretta possibile da quell'incubo. Il rumore della palla proveniva nitidamente dalla stanza del Dott Alessi. Giunse di fronte alla porta, si aggrappò alla maniglia e si issò in piedi. Prese le chiavi per infilarle nella serratura, ma con gli occhi non perdeva di vista la porta dell'ufficio di fronte a lei.

TUM TUM TUM

TUM TUM TUM

Quel suono cessò all'improvviso. Da dietro la porta una voce di bambina, dolce ma allo stesso tempo roca e spaventosa, le chiese nuovamente:
«Vuoi giocare con me?»

Marta scoppiò in lacrime. Le chiavi le scivolarono dalle mani e caddero a terra. Rimase letteralmente paralizzata, continuando a singhiozzare e a fissare la porta della stanza di fronte a lei. Quando sentì il rumore della serratura aprirsi si appoggiò al muro e si fece scivolare verso il pavimento, rimanendo seduta con le braccia attorno alle ginocchia.

CLAK

Appena vide la maniglia iniziare ad abbassarsi lentamente si sdraiò su un lato, assumendo involontariamente la posizione fetale. La porta si aprì di colpo. Quello che apparve al di là della soglia non era l'ufficio del suo capo, ma la stanza di una bambina. Sulle pareti che dovevano essere bianche era attaccata una tappezzeria rosa a fiorellini, con chiazze di sangue ovunque. Per terra bambole e pupazzi macchiati di rosso. La palla arancione stava rotolando lentamente verso la parete in fondo. Al centro della stanza una bimba con un pigiamino azzurro giaceva seduta a gambe incrociate con il viso fra le mani. Al suo fianco si trovava una sedia rovesciata e sopra il suo capo dei piedi scalzi pendevano dall'alto.
Marta alzò lo sguardo e scorse una donna con un cappio al collo penzolare dal lampadario. La bimba alzò lentamente la testa. Il suo collo era attraversato da una profonda ferita e il sangue ne fuoriusciva schizzando ovunque. Al posto degli occhi sembrava avere due biglie di ghiaccio. Nello stesso istante la donna impiccata aprì gli occhi, continuando a roteare in mezzo alla stanza. Assieme guardarono Marta e dissero:
«Vuoi giocare con noi?»
Le luci di tutto l'ufficio si spensero all'improvviso.
Marta si ritrovò al buio.
Marta non rivide mai più la luce.

Il giorno seguente il Dott. Alessi arrivò in ufficio poco prima delle nove. Notò subito che c'era qualcosa di strano: l'antifurto non era stato inserito e la porta del suo ufficio, che chiudeva sempre a chiave, era accostata. Quando la aprì vide il corpo della sua segretaria penzolare dal lampadario con un cavo di rete stretto intorno al collo. I suoi occhi erano sbarrati e sembravano fissarlo. Il colore della pelle del suo viso era blu scuro, così come quello della lingua che le fuoriusciva dalla bocca. Sul pavimento, sotto il suo corpo, si trovava una palla arancione.
«Oh mio Dio… Marta!» urlò trattenendo un conato di vomito che sentì risalirgli dallo stomaco. Nello stesso tempo udì la voce della custode alle sue spalle.
«Dott. Alessi, c'è una raccomandata da…» la donna lasciò la frase a metà. Appena vide il corpo della ragazza impiccata la busta le scivolò dalle mani. Quando notò la palla sul pavimento si inginocchiò ed iniziò a farsi il segno della croce.
«Signore proteggici…» sussurrò chiudendo gli occhi.
Il Dott. Alessi la aiutò a rialzarsi.
«Signora Erminia… venga via da qui. Su, vada a sedersi di sotto e non faccia salire nessuno. Io ora chiamo la Polizia

e la raggiungo subito» le disse.

«Dottore... quella palla, io... io... la riconosco...» rispose la donna tremando. Era in evidente stato di shock. Il Dott. Alessi capì che non era in grado di muoversi. La prese sotto braccio e la accompagnò fuori dalla stanza.
«Venga con me. La accompagno giù io». Chiuse la porta dell'Ufficio e condusse l'anziana donna in portineria, chiamando nel frattempo il 113 dal suo cellulare.

Mentre aspettavano l'arrivo della Polizia la donna si calmò, guardò il Dott. Alessi negli occhi e disse:

«Dottore, se fossi in lei venderei subito quell'ufficio. Sono la custode di questo palazzo da più di trent'anni. Quando arrivai qui, nelle mura dove ora si trova il suo ufficio, c'era un appartamento in cui vivevano una giovane donna e sua figlia di sei anni. La madre non era del tutto normale. Soffriva di depressione da quando il marito le aveva abbandonate. Come lei sa io abito al piano di sotto. La sentivo spesso urlare contro quella povera bambina. Un giorno facendo le pulizie in cortile trovai una palla e la regalai alla piccola. Era una palla arancione, come quella che adesso ho visto nel suo ufficio, proprio sotto il corpo della povera Signorina Marta. La sera stessa sentii la bambina giocare sopra la mia camera da letto. TUM TUM TUM. Poi udii la madre inveire. "Smettila di far rimbalzare quella dannata palla!" continuava a gridare. Subito dopo arrivò un urlo agghiacciante della bambina che non scorderò mai. Chiamai subito la Polizia. Quando entrarono nell'appartamento trovarono la bimba in mezzo alla stanza in una pozza di sangue. La madre le aveva tagliato la gola, poi si era tolta la vita impiccandosi al lampadario. Se solo non le avessi regalato quella palla forse ora la piccola sarebbe ancora viva. Dottore, quella stanza era situata esattamente dove ora si trova il suo ufficio. Per anni non ci ha abitato più nessuno, ma spesso durante la notte io ho continuato a sentire il rumore di quella dannata palla rimbalzare sul pavimento sopra il mio letto. Da quando ci hanno fatto gli uffici quei rumori si sono fatti sempre più radi. Era tanto che non li sentivo. Ma ieri sera quella palla ha continuato a rimbalzare per tutta la notte». La donna scoppiò in lacrime.

Il Dott. Alessi le porse un fazzoletto e le mise una mano sulla spalla.
«Su, su, non faccia così. Io non credo nei fantasmi Signora Erminia. Purtroppo Marta ha deciso di togliersi la vita e il fatto che si sia impiccata proprio in quella stanza credo che sia una di quelle tragiche coincidenze che ogni tanto capitano.»
In quel momento arrivò la volante della Polizia. Il Dott. Alessi spiegò agli agenti l'accaduto e risalì con loro nel suo ufficio. Quando entrarono il corpo di Marta era sempre appeso al lampadario, ma la palla arancione non c'era più. Si guardò attorno incredulo.
Il cellulare nella tasca dei suoi pantaloni vibrò per avvertirlo dell'arrivo di un SMS. Lo estrasse e guardò il display.

1 Nuovo Messaggio

Schiacciò il tasto per leggerlo e il sangue gli si gelò nelle vene.

MESSAGGIO DA: MARTA CELL.
RICEVUTO ALLE ORE: 9.12

VUOI GIOCARE CON ME?

PERDI IL CONTROLLO

CINQUANTA SFUMATURE DI GRIGIO

CINEMA

Anastasia Steele, giovane studentessa universitaria di letteratura inglese, viene mandata dalla coinquilina convalescente ad intervistare il miliardario **Christian Grey** in sua vece. Un po' come se, che so, Lilli Gruber mandasse il cameramen di *Otto e mezzo* a intervistare il neo-presidente Mattarella perché le è venuto un raffreddore. *"Tanto ti ho scritto le domande su un foglio..."* dice lei. Pazienza.

Comunque sia, giunta al cospetto del giovane imprenditore, l'impacciata protagonista se ne innamora perdutamente, del tipo che inizia ad ansimare ancor prima che Grey apra bocca. Finita "l'intervista" – cadenzata da domande idiote quali *"Lei è gay?"* e considerazioni del calibro di *"Io credo che lei investa nel terzo mondo perché ha un cuore grande così"* – inizia un reciproco corteggiamento che dura quaranta minuti buoni di tira e molla. Lui è tutto un *"Vorrei ma non posso, non capiresti"*; sarà mica un vampiro che ha paura di cedere ai suoi impulsi primordiali? Ah no, ho sbagliato film(accio), scusate.

Dopo aver tergiversato per buona parte del primo tempo immersi in un mondo dominato da soli prodotti griffati Apple e Audi, i due finalmente si stufano e il rapporto sfocia in diversi rapporti sessuali, alcuni caratterizzati dall'utilizzo di strumenti quali corde e frustini, che piacciono tanto a Christian.

Fine.

Qualcosa di interessante ci sarebbe anche: il "contratto di fidanzamento", dove vengono elencate le "sadomasate" che Grey può o non può fare, è oggetto di discussione per buona parte del film e leitmotiv del rapporto tra lei, desiderosa di un classico fidanzamento, e lui, che invece vuole solo puro e semplice sesso senza amore.

È un'idea interessante, ma a conti fatti si tratta di una sottotrama che non porta da nessuna parte. Un po' per colpa di un finale brusco e non autoconclusivo, ma sopratutto a causa dell'irrazionale schizofrenia delle parti coinvolte – più lei che lui, a dire il vero – che prima sembrano ben disposte a venirsi incontro e dieci minuti dopo, in preda a deliri di ipocrisia, sembrano lontanissimi.

No, sul serio, mi aspettavo più spunti per poter imbastire una più consistente e ridanciana sintesi della trama, ma con mia somma insoddisfazione il canovaccio è tremendamente scarno.

Succede poco o nulla al di fuori della camera da letto e definire inconsistenti i personaggi secondari che ruotano attorno ai due protagonisiti è un eufemismo.
Ma andiamo con ordine.

Iniziamo da quello che secondo me è il difetto più imperdonabile di questa trasposizione: **Cinquanta sfumature** è cinematograficamente brutto e noioso. Era lecito aspettarsi qualcosa di più? Beh, per quanto potesse essere narrativamente povera la pagina scritta, c'è da dire che **Sam Taylor-Johnson** non è proprio una mestierante di primo pelo.

Non solo è una fotografa apprezzata in tutto il globo, ma con la pellicola biografica ***Nowhere boy*** – candidata nel 2009 a vari premi BAFTA tra i quali Miglior debutto per un regista britannico – aveva quantomeno mostrato di avere un certo gusto per l'inquadratura raffinata e la fotografia ricercata.

Al contrario, la storia d'amore tra Christian Grey e Anastasia è una snervante e sfiancante sequela di campi e controcampi sui primissimi piani dei monoespressivi piccioncini,

intervallata da sequenze di sesso tutte uguali: lui le toglie la camicetta/maglietta, le passa dietro le spalle, si china e le tira giù i pantaloni, poi la lega con corde rosse o con una cravatta al letto, la benda e via col *bum bum bum* di cunnilingus e penetrazioni.
Tutte identiche, tutte scandite dagli stessi stacchi di ripresa e angolazioni di inquadratura ad eccezione – va detto – della perdita della verginità di Anastasia, che per quanto irrealistica è l'unica sequenza vagamente interessante o emozionante.

Avrà influito sulla qualità globale delle riprese il fatto che la scrittrice **Erika Leonard** si aggirasse costantemente sul set per mettere bocca sulla fedeltà della pellicola al suo libro; forse è lei ad aver imposto quelle inquadrature copia-incollate da **Twilight**.
Ma forse sono sbagliato io, perché le attempate signore dietro di me, a giudicare dai gridolini di piacere e dalle onomatopee di stupore, non si sono affatto annoiate.

Il punto è che non c'è alcun lavoro di scrittura sui personaggi, non c'è alcun tentativo di coinvolgere lo spettatore e nessun abbozzo di approfondimento psicologico, solo finti tormenti e l'ipocrisia di soggetti che cambiano idea ogni quarto d'ora.
Dunque, perdonatemi se mi adeguo

al tenore del film, vedere due tizi che scopano non è emozionante se non hai costruito per bene i personaggi, se chi guarda non ha alcun motivo per avere a cuore i loro sentimenti. Ciò che è privato dovrebbe restare privato, in primis le perversioni, proprio perché intime ed eccitanti solo per chi è coinvolto nel gioco erotico. Chi guarda non lo trova affatto eccitante, solo stupido, ridicolo e, ahimè, noioso, soprattutto se tiri la corda per le lunghe e ogni singola volta perdi mezz'ora di tempo a mostrare tutta la preparazione dell'ambaradam.

Ma non solo: tutti siamo abbastanza grossi e vaccinati da aver compreso, a suo tempo, che le menate sul ***"film più perverso e scandaloso di tutti i tempi"*** fossero frasi di circostanza di marketing senza fondamento e che si sarebbe trattato di un prodotto nel quale si sarebbe vista al massimo una tetta scoperta quà e là. Però, mi domando, quando il critico di turno butta lì etichette quali **'erotico'** e **'perverso'**, esattamente, di cosa sta parlando?
È erotico e perverso vedere realizzate le fantasie di un immaturo sedicenne di 27 anni che strofina la partner legata come una lonza al letto con una frusta che assomiglia a un mocio vileda?
Sul serio?

Insomma, la stampa di settore, complice e menzognera, per quale motivo ha smosso mari e monti? Capisco il giusto divieto di visione ai minori di quattordici anni: non lo farei vedere nemmeno io a un adolescente, ma non per i motivi che intendono i censori, ovvero per la presenza di scene scabrose (che non ci sono). Quanto piuttosto perché **Cinquanta sfumature di grigio** è una roba che ributta indietro di cinquant'anni il femminismo; un film gretto e moralmente discutibile, e quindi è giusto evitare che dei ragazzini pensino che sia più maturo avere una stanza piena di frustini e corde piuttosto che trastullarsi con i videogiochi, oppure che alle donne piaccia essere maltrattate.
Il sadomaso MOSTRATO NEL FILM (non il sadomaso in toto) è un maltrattamento.

Non è possibile, in alcun modo, avallare questo triste carrozzone di personaggi scemi e battute triviali tipo *"Io non faccio l'amore, io scopo forte"* o *"se fossi mia non potresti sederti per una settimana"*.
Ed è un peccato che finisca proprio – con un triste cliffangher che vorrebbe "obbligarti" a tornare al cinema l'anno prossimo – quando le cose iniziano a farsi interessanti, quando iniziano a volare le botte vere e lo sguardo si fa più critico. Quando, finalmente, vorresti girarti ghignando verso le attonite signore ansimanti di cui sopra e dirgli trionfante: *"adesso non sembra più tanto figo Jamie Dornan, eh?"*

Alessandro Di Romolo
www.theshelternetwork.com

The chemical brothers

MUSICA

BORN IN THE ECHOES

Quando ero adolescente ascoltavo i **Chemical Brothers** in cuffia o nello stereo. Era una *band* che mischiava il *tamarro elettronico* al *rock psichedelico*. Si è sempre detto che i **Chemical Brothers** sono ***psichedelici***, hai presente? Io no, perchè non mi capitava di ascoltarmi i loro dischi insieme alla droga. Poi il duo ha cominciato ad invecchiare. In *"We are the night"* pareva suonassero *country*... È stato coniato un nuovo *idiotissimo* termine per definire il loro ambito - *edm* - che ai loro tempi non esisteva e che con loro, musicalmente, non aveva (e non ha) nulla a che fare. Poi uscì l'ottimo *"Further"* dove la fusione tra rock ed elettronica era completa. E ora questo.

"Born in the echoes" è il disco più *"drogato"* dei **Chemical Brothers**. Forse la commercialissima musica elettronica che va per la maggiore oggi ha finito per *inchecccare* anche me, ma la pesantezza di questo disco mi risulta inaudita. O forse sono sempre stati così pesanti ed era meglio che nella mia vita avessi dedicato loro qualche *joint*. Di certo è il caso di farsene uno con questo disco. I **Chemical Brothers** tornano ai tempi di *"Dig Your Own Hole"* e *"Surrender"*, ma rincarano la dose. Maggiore predominanza di techno bastarda (EML Ritual, Just Bang e Reflexion messi quasi in fila: un trittico che stenderebbe anche un toro), pezzi *kraut-rock* da scomodare benissimo i *CaN* (*I'll see you there*, una versione dopata di *"Setting Sun"*), pezzi senza alcun baricentro (*"Under neon lights"*, che hanno avuto le palle di fare uscire come singolo) e scatti improvvisi di cacofonia chitarristica (la catafrattissima *"Taste of honey"*, mio pezzo preferito del lotto).

Sembra quasi che i due volessero confermare la loro identità, perchè non c'è nulla di nuovo nel sound di questo disco a differenza di *"Further"*, dove si affinava la dimensione *kraut-cosmica* fino a quel momento inaudita. Quello che colpisce quindi è la spontanea rusticità con cui il tutto sembra confezionato, in controtendenza sia con le mode del momento che con la loro stessa discografia. C'è sempre stata una certa dose di perfezionismo nei **Chemical Brothers** per cui, nonostante gli scatti lisergici improvvisi, i pezzi avevano una struttura piuttosto ripetitiva, fino al parossismo (vedasi *"Push the button"* e *"We are the nights"* ma anche lo stesso *"Dig Your Own Hole"*).

Born in the echoes spezza un pò la formula, presentando pezzi imperfetti, imprevedibili, *jammati*. Più rock che elettronici.

Questo nuovo piglio non funziona sempre.Devo ancora venire a capo di *"Under Neon Lights"* e non so come apprezzare il nuovo pezzo da pogo ignorante *"Just Bang"*, ma quando funziona è una goduria: vedasi la Title Track e la successiva *"Radiate"*, che strizza l'occhio al post rock. In ogni caso, non penso che avrebbe alcun senso giudicare il disco senza un *joint*, per cui vedete di passare dallo spacciatore quando tornate a casa col disco.

Nel frattempo io me lo riascolto così, sobrio, contento di sapere che i **Chemical Brothers** sono ancora qui, sono ancora fratelli e compagnoni, e suonano ancora musica per tossicodipendenti e *sballomani* assortiti. Cose che riempiono sempre il cuore di gioia.

Suonoonous
www.debaser.it/recensionidb/ID_42754/The_Chemical_Brothers_Born_in_the_echoes.htm

JURASSIC WORLD

Sono passati più di vent'anni dal catastrofico "test" del **Jurassic Park**, ma alla fine Isla Nublar è diventata la sede di un parco a tema unico al mondo. Le cose vanno bene, ma potrebbero andare meglio, così la *Masrani Corporation*, che ha rilevato dal vecchio **John Hammond** la gestione del business, decide di far nascere, con l'aiuto della genetica, un super dinosauro (sponsorizzato!) particolarmente feroce e intelligente.

Ci credereste? La creatura, chiamata ***Indominus Rex***, sfugge al controllo dei suoi creatori ed inizia a seminare il panico nell'isola...

Imperfetto sotto ogni punto di vista, risibile nei suoi blandi tentativi di condannare il consumismo e l'eccessiva fiducia nella scienza, **Jurassic World è il classico popcorn movie da gustare a cervello spento**.

Se esiste un film che può incarnare appieno lo spirito cazzaro dell'Estate Americana, quella dei blockbuster ignoranti, dei super effetti speciali e delle storie senza senso, beh, non c'è titolo migliore della quarta incarnazione del brand che venne ideato (in un libro raro ed eccezionale, che nemmeno **Spielberg** riuscì a trasportare decentemente su grande schermo) dal compianto **Michael Crichton**.

La sceneggiatura di **Colin Trevorrow** (anche regista, a lui si deve il misconosciuto ma gradevolissimo *Safety Not Guaranteed*) e Derek Connolly parte da due presupposti forzati e incomprensibili: che una società in salute crei volontariamente un superdinosauro letale (specie dopo i fatti di Jurassic Park, di cui World è sequel diretto) e che i velociraptor possano essere "addestrati" (per scopi militari) da un ex ufficiale della marina trasformatosi in un ibrido tra Indiana Jones, Mr.Crocodile Dundee e Nando

Orfei (**Chris Pratt**, ancora più faccia da schiaffi del solito). Con queste premesse e l'innaturale presenza del povero **Vincent D'Onofrio** cui tocca per l'ennesima volta la parte di villain umano, **Jurassic World** pareva spacciato, ma Trevorrow dimostra di essere davvero bravo nel gestire le innumerevoli sequenze d'azione e quel che ne risulta è un godibile film di puro intrattenimento.

Certo, l'assenza di un personaggio alla Ian Malcolm si fa sentire, la presenza di **Bryce Dallas Howard** (abilissima a correre per l'isola coi tacchi alti) è a dir poco bizzarra, e i pochi momenti umoristici sono affidati ad un nerd che colleziona pupazzetti e al già citato Pratt, che ha le migliori battute del film, ma il piatto forte, i dinosauri, stavolta sono davvero serviti su un piatto d'argento. Come cinquant'anni di film su Godzilla hanno insegnato, il bello dell'avere "personaggi imponenti" in un film è quello di farli menare tra di loro e da questo punto di vista **Jurassic World** non delude, visto che gli scontri dino/dino sono più interessanti di quelli che vedono protagonisti gli esseri umani.

Trevorrow è un po' timoroso della tradizione e dell'opera di **Spielberg**, citata innumerevoli volte, ma tra un'ingenuità e l'altra, riesce a confezionare un prodotto scintillante sotto il profilo estetico/tecnologico (e non privo di guizzi di originalità, come il filmato con **Jimmy Fallon** che spiega il funzionamento di un pod utilizzato per spostarsi nel parco), talvolta terrorizzante, altre ridicolo, meno bamboccesco dell'originale ed efficace per ciò che concerne il puro intrattenimento. Spegnete il cervello e lasciatevi dilaniare.

Andrea Chirichelli
www.playersmagazine.it

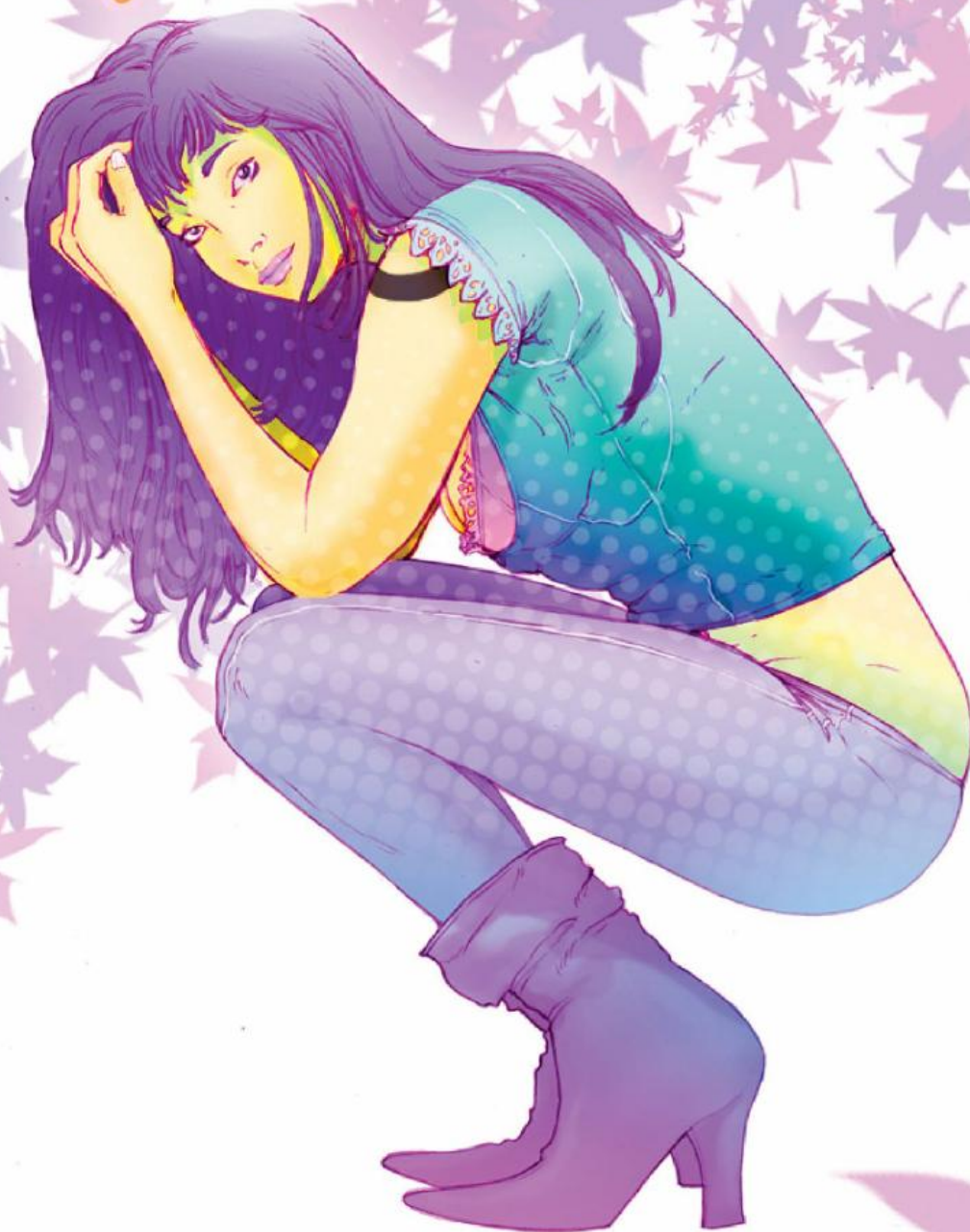
IL "DIVERTIMENTO"

Il divertimento dovrebbe contare poco per giudicare un videogioco. Anzi, non dovrebbe contare affatto. È paradossale, visto che si sta parlando appunto di giochi, ma è innegabile che **il divertimento è troppo legato all'identità per poterlo applicare come strumento di giudizio.**

Chiedete ad un bimbo se vuole giocare ad un videogioco tratto dall'ultimo film animato o se vuole cimentarsi in un altro, magari più bello, ma per lui anonimo. Non è un discorso snob: lui si divertirà più con il videogioco di ***Happy Feet*** o ***Naruto*** piuttosto che con ***Okami*** o ***Gears of War***. Il bambino, non in grado di razionalizzare la sua voglia di giocare convogliandola in un discorso di "gusto", si affiderà ad un principio di identità costruito attraverso l'esperienza. Visto che ormai l'esperienza infantile è in larga parte formata dai media, la scelta sarà orientata verso ciò che nutre la sua identità, il suo universo psichico, ciò che sente come maggiormente descrittivo di se stesso, in cui può ritrovarsi e con cui può confrontarsi con gli altri bambini che formano la sua "società" di riferimento. E per quanto sia possibile affermare che il suo divertimento è "condizionato" (ma quale divertimento non lo è?) da fattori esterni, è innegabile che il gioco di ***Happy Feet*** possa divertirlo realmente più di ***Gears of War*** (ovviamente ci sono le eccezioni). Perché il gioco è sempre un'azione sociale, anche quando si svolge in solitudine davanti ad uno schermo.

Ciò che giochiamo è sempre il riflesso della nostra cultura di riferimento e spesso l'insoddisfazione del gioco nasce proprio dall'impossibilità di riconoscersi in quello che si muove sullo schermo.

Nei videogiochi è sempre presente una proiezione inconscia che dialoga con l'identità. Nel momento in cui viene a mancare questo principio, viene a mancare anche il presupposto per il gioco e, quindi, il "divertimento" inteso in senso globale, ovvero come forma di soddisfazione complessiva ottenibile dal prodotto. Il gioco non inizia quando viene avviato un programma ludico, ma è già iniziato prima. Ogni videogioco ha bisogno di una fase di preidentificazione per poter diventare appetibile: una vera e propria aspettativa del divertimento determinata da fattori vari e mutevoli nel tempo. In questo senso il "divertimento" è un fattore di giudizio fuorviante e soggetto a fluttuazioni incontrollabili. Volerlo rendere centrale è l'errore tipico di chi, mancando di mezzi di lettura e di analisi, sceglie di affidarsi soltanto a se stesso per definire qualcosa che andrebbe sempre esposta in modo più generale. Un po' come creare una religione per spiegare un fulmine.

Simone Tagliaferri
lafinestrachiusa.blogspot.it

CODOLO FRANCESCO
AYUMI
PRINCESS

FRANCESCO CODOLO
AYUMI
PRINCESS
LA MIA MIGLIORE AMICA
PARTE 1

IL RE YOSUHIKO E' MORTO LA GUERRA E' FINITA

FINALMENTE IL MONDO VIVRA' LA PACE ORMAI DIMENTICATA

DIVIDETE IL SUO CORPO E LA SUA ARMATURA IN 27 PEZZI

SOLO COSI' IMPEDIREMO AL SUO SPIRITO DI TORNARE DAL REGNO DEI MORTI. CONSEGNATE AD OGNI PRINCIPE UNA PARTE DEL CORPO DEL RE MORTO YASUHIKO
SE YASUHIKO DOVESSE RITORNARE DAL MONDO DEI MORTI PORTEREBBE DENTRO DI SE IL MALE PIU' PURO. I 27 PEZZI NON DOVRANNO MAI RIUNIRSI

FAREMO COME LEI ORDINA MIO SIRE. IL MONDO VIVRA' IN PACE.

GUARDA!! IL SUO BRACCIO SI E' GIA' RIUNITO. DOBBIAMO FARE IN FRETTA

LA NOSTRA PROTAGONISTA SI CHIAMA AYUMI YASUHIKO.
FIGLIA DEL RE DITTATORE YASUHIKO, MORTO CINQUE ANNI FA.

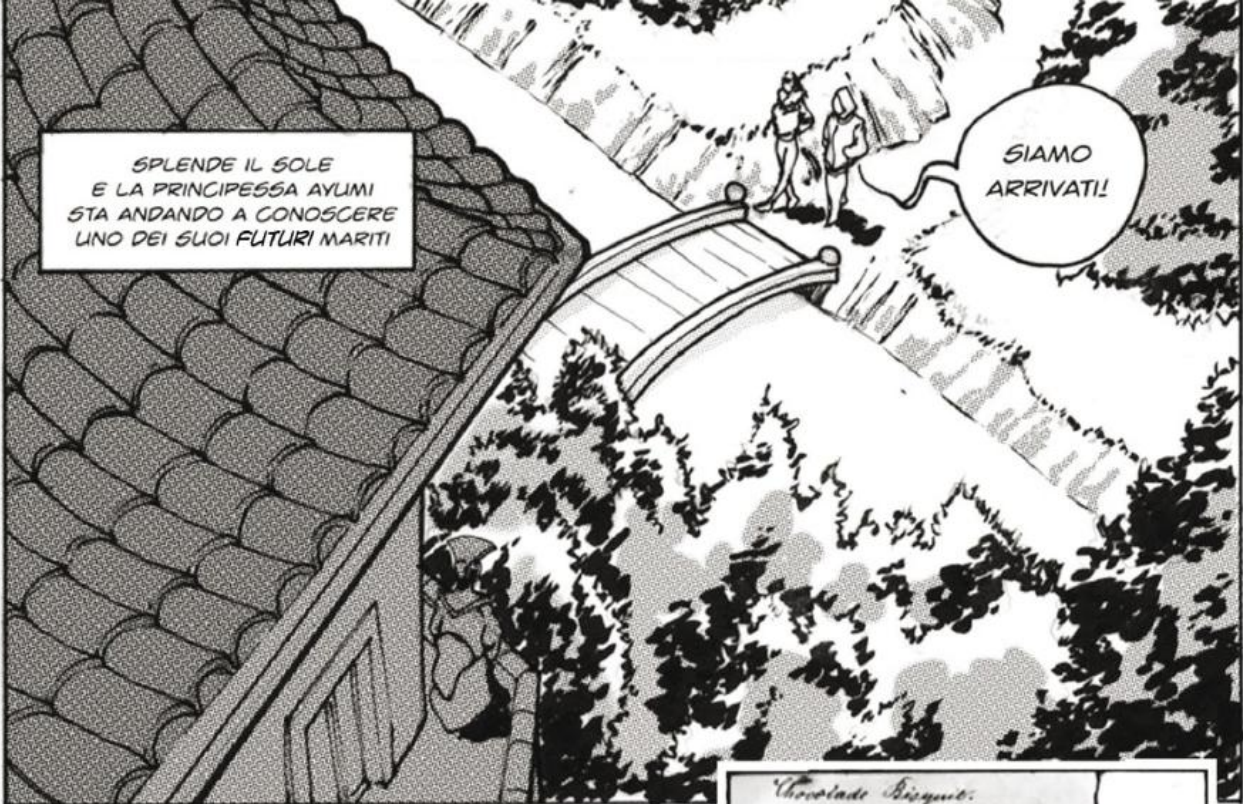
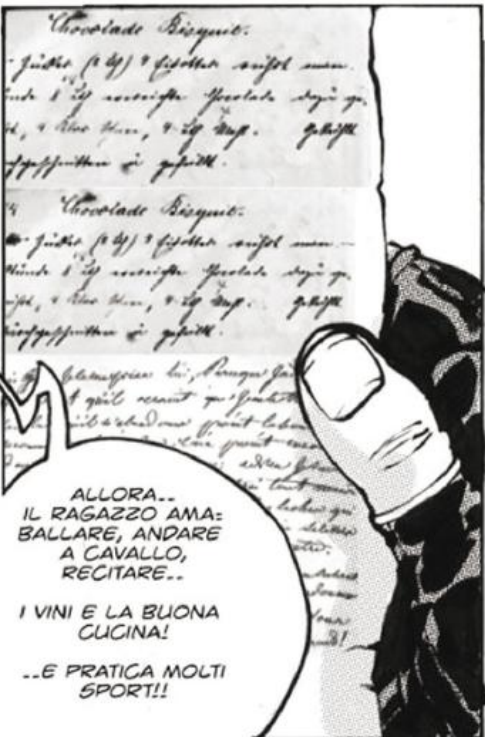
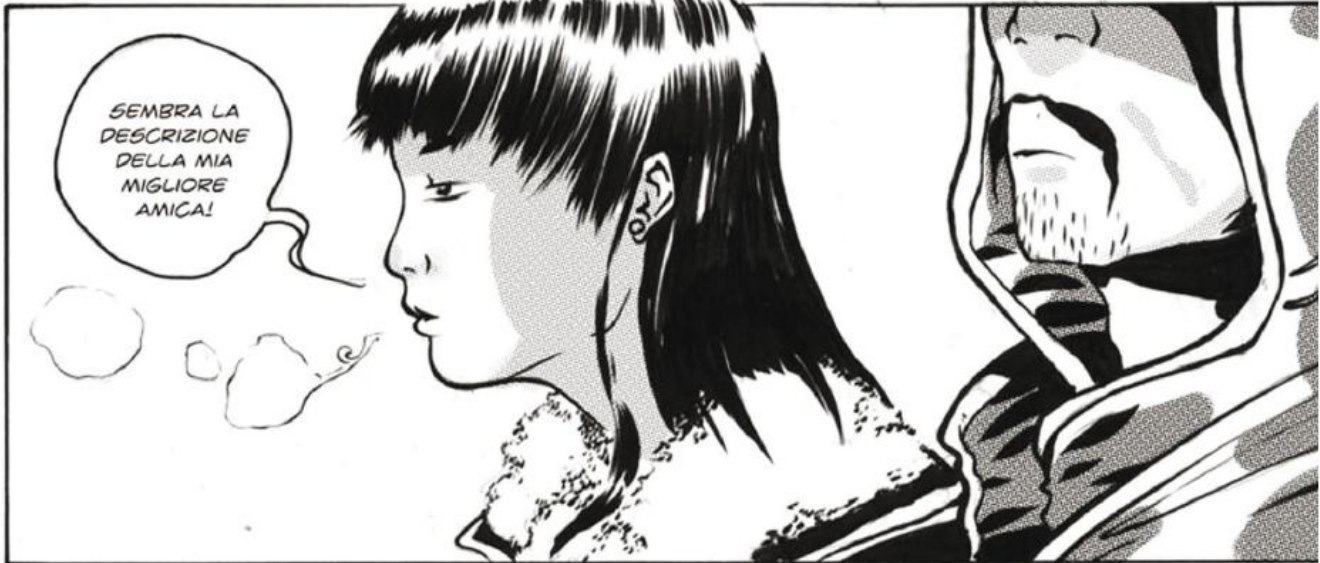
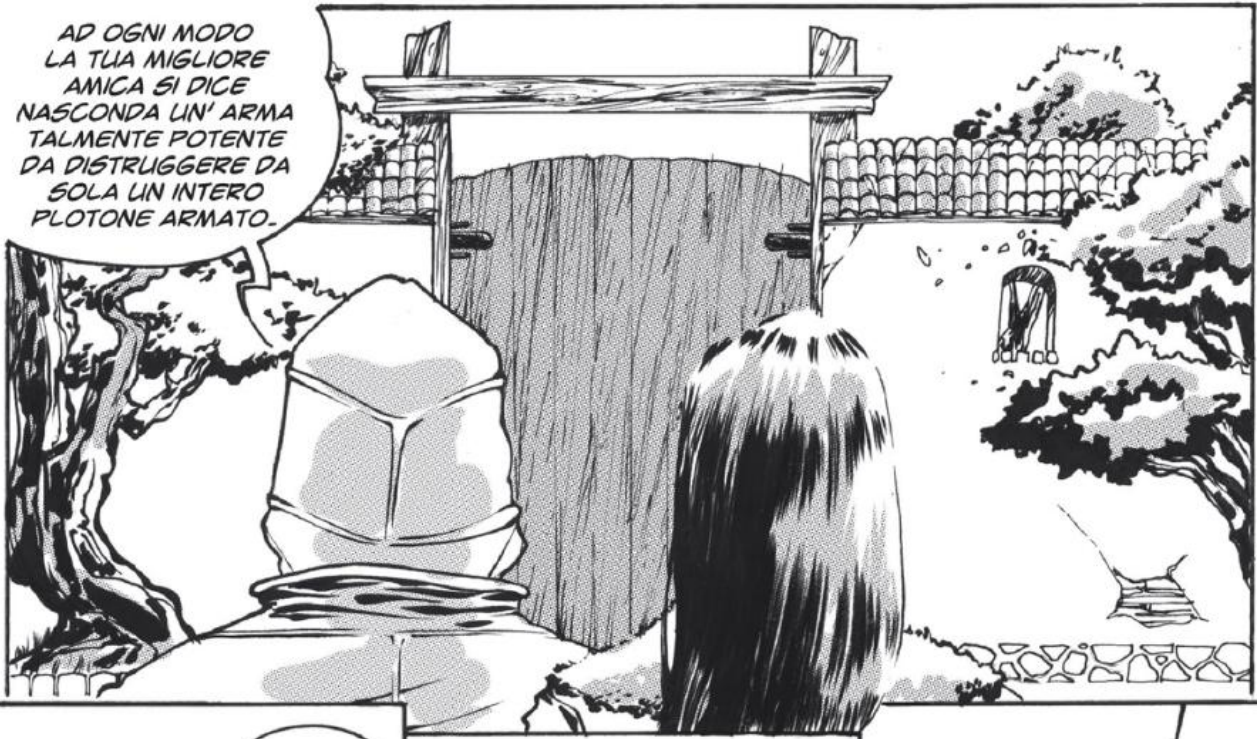
DOPO LA CADUTA IN BATTAGLIA DI SUO PADRE LA PRINCIPESSA AYUMI YASUHIKO SI RITROVA COSTRETTA A VIAGGIARE, IN CERCA DI UN MARITO, PER TUTTI I REGNI VICINI.
TUTTI SONO D'ACCORDO CHE AYUMI DEBBA TROVARSI AL PIU' PRESTO UN BEL PRINCIPE DA SPOSARE, CAPACE DI PROTEGGERLA DAI NEMICI.
AYUMI HA BISOGNO DI UN ESERCITO POTENTE PER DIFENDERSI.

IN REALTA' ALLA NOSTRA PRINCIPESSA AYUMI NON E' RIMASTO MOLTO DA DIFENDERE. IL PADRE DI AYUMI, PER GRAN PARTE DELLA SUA VITA, ERA STATO UN BRAVO REGNANTE. MA IN UN ULTIMO MOMENTO DI PAZZIA, POCO PRIMA DI MORIRE, SI ERA TRASFORMATO IN UNO SPIETATO TIRANNO.
I REGNI VICINI, FINO A POCO PRIMA AMICI, SI VIDERO COSTRETTI A PORRE FINE ALLA SUA PAZZIA. FU' PROPRIO IL SUO PIU' GRANDE ALLEATO, IL RE BASHO, A GUIDARE LA BATTAGLIA CONTRO YASUHIKO.

DOPO LA GUERRA IL REGNO DI YASUHIKO VENNE SPARTITO TRA I VARI REGNI CONFINANTI. VENNE RISPARMIATA SOLO UN'ISOLA DOVE AYUMI E LA SUA FAMIGLIA FURONO ESILIATI.

PIU' AYUMI SI FA GRANDE E PIU' LA GENTE VEDE IN LEI LO SGUARDO DI SUO PADRE.
TUTTI TEMONO CHE UN GIORNO, QUEGLI STESSI GENI MALVAGI CHE FECERO IMPAZZIRE IL RE YASUHIKO, POSSANO PRENDERE IL SOPRAVVENTO SU DI LEI.
ANCORA SPAVENTATI DALLA GUERRA ALCUNI REGNI NON SI ACCONTENTANO DI VEDERE IL POTERE DELLA FAMIGLIA YASUHIKO ORMAI INESISTENTE. MA VORREBBERO SEMPRE DI PIU' VEDERE LA MORTE DELLA PRINCIPESSA AYUMI.

MUOVITI AYUMI.
INIZIA A FARE FREDDO.
QUESTI BELLISSIMI ALBERI SARANNO QUI UGUALI ANCHE AL NOSTRO RITORNO.
MI CHIAMO AYUMI
E SONO UNA PRINCIPESSA
O PER MEGLIO DIRE:
DA PRINCIPESSA HO SOLO IL TITOLO NOBILIARE
NON HO UNA CORTE
NON HO UN REGNO
NON HO SUDDITI
HO SOLO IL MIO CARO MAESTRO
E LA MIA CARA TIROIDE.

LA PRINCIPESSA AYUMI E IL SUO MAESTRO SI STANNO DIRIGENDO ALLA CORTE DEL PRINCIPE KATSU KAISHU. IL MAESTRO SPERA CHE OFFRENDO IN SPOSA AYUMI I DUE REGNI POSSANO UNIRE LE LORO FORZE MILITARI.
SA MAESTRO...IO NON CAPISCO QUESTA STORIA DI DOVER CERCAR MARITO!
SEI UNA PRINCIPESSA AYUMI E LE PRINCIPESSE DEVONO TROVARE UN MARITO, IN MODO CHE IL LORO REGNO CONTINUI.
MA DOVREBBERO ESSERE I PRINCIPI A PRESENTARSI AL MIO COSPETTO, PER CHIEDERE LA MIA MANO
QUESTO SUCCEDE SOLO NELLE FIABE PICCOLA AYUMI. LA REALTA' E' BEN DIVERSA.
DA QUANDO TUO PADRE E' MORTO IL NOSTRO REGNO E' FORTEMENTE MINACCIATO. ABBIAMO AL PIU' PRESTO BISOGNO DI UN AIUTO E TROVERTI UN MARITO, CON UNA BUONA FORZA MILITARE, E' LA COSA MIGLIORE IN QUESTO MOMENTO

SPLENDE IL SOLE E LA PRINCIPESSA AYUMI STA ANDANDO A CONOSCERE UNO DEI SUOI FUTURI MARITI
SIAMO ARRIVATI!
QUESTO E' IL TUO PRETTENDENTE NUMERO SEI.
... LA CASA SEMBRA CARINA!!
ALLORA.. IL RAGAZZO AMA: BALLARE, ANDARE A CAVALLO, RECITARE..
I VINI E LA BUONA CUCINA!
..E PRATICA MOLTI SPORT!!
Chocolade Bisquit.
SEMBRA LA DESCRIZIONE DELLA MIA MIGLIORE AMICA!

AD OGNI MODO LA TUA MIGLIORE AMICA SI DICE NASCONDA UN' ARMA TALMENTE POTENTE DA DISTRUGGERE DA SOLA UN INTERO PLOTONE ARMATO.

MMMFH

OOOOH ANDIAMO AYUMI. SARA' UN MATRIMONIO D'INTERESSE. ENTRAMBI RESTERETE NEL PROPRIO REGNO

VUOI DIRE CHE UNA VOLTA SPOSATI TORNEREMO OGNUNO A CASA PROPRIA? SEMBRA PIU' UN DIVORZIO.

E' UN GIARDINO STUPENDO!

CASPITA FA CALDISSIMO QUI. FUORI E' INVERNO, MA QUI SEMBRA SBOCCIATA LA PRIMAVERA
SARA' ANCHE UN UOMO, MA DEVO RICONOSCERE CHE LA MIA MIGLIORE AMICA HA DAVVERO BUON GUSTO. VOGLIO DIRE, SE UNA PERSONA CURA COSI' BENE IL SUO GIARDINO, NON DEV'ESSERE POI COSI' MALE.
SENTI CHE PROFUMO! CHE MERAVIGLIA!!
MMM?!
FORSE LA MIA MIGLIORE AMICA POTREBBE ESSERE UN BUON MARITO!! EHEHEHEHEH
MAESTRO ?!

COSA FA' NASCOSTO QUI?
SSSH!
?
LO VEDI QUELL'ARMA-DIO?
E' IL BRACCIO DESTRO DELL'IMPERATORE. MOLTI LO RITENGONO UN EROE NAZIONALE!
PARTECIPO' ALLA MORTE DI TUO PADRE
COSAA?!!
CI HA SENTITI!!
?!

CAZZO CAZZO CAZZO!!
ORA SIAMO MORTI
CI PENSO IO MAESTRO
SAAALVE!
MH?
LASCI CHE MI PRESENTI. MI CHIAMO AYUMI.
COSA FAI PAZZA?!

CAZZO
LASCIAMI BRUTTO STRONZO!!
MMMMFH
SDUM
COF
AYUMI NOOO!
AAAA
AAAH

VADOOM

TUM
CAZZO CHE BOTTA! CAZZO CAZZO CAZZO CHE MALE!!

PUFF

E ADESSO COME FACCIO A SCENDERE DA QUI?
COS'E' STATO QUESTO BOTTO?!

CHE PASTICCIO. E ADESSO COME FACCIO A SCENDERE DA QUI?

EHI TU!!
HIIIIIIIIII?

TUTTO OK?

TU SEI IL PRINCIPE KATSU KAISHU?
S-SI E TU CHI SARESTI SCUSA?

IO SONO LA PRINCIPESSA AYUMI. DOVEVANO CONOSCERCI OGGI

CHE BOTTA!
E NON SI E'
FATTA NIENTE
!!

CIP CIP

QUELLA RAGAZZA E' INCREDIBILE. SE SOLO USASSE LA TESTA!

BENE. A NOI DUE ARMADIO!!

E COSI' QUESTO SAREBBE IL TUO REGNO KATSU?
BEH AMMETTO DI NON RICEVERE MOLTE VISITE QUI

CI CREDO FINCHE' ACCOGLI TUTTI IN MUTANDE!
MAH?

E NON SONO NEMMENO MUTANDE ALL'ULTIMO GRIDO!
MMM

STA PARLANDO MISS MAGLIETTA STRAPPATA SULLA SCHIENA !!

OH CACCHIO NON MI ERO PROPRIO ACCORTA
MI SI DEV'ESSERE STRAPPATA QUANDO HO FATTO QUEL VOLO

NON E' CHE AVRESTI UNA MAGLIETTA DA PRESTARMI?
MAGARI METTITENE UNA ANCHE TU!

ASPETTA

NON C'E'
TEMPO
NON C'E'
TEEEMPOOO
CALMATI

DOBBIAMO SALVARE IL MIO MAESTRO
UN UOMO GRANDE, ENORME, FORTISSIMO. LO UCCIDERA' DOBBIAMO SALVARLO

CHIAMA AIUTO. LE TUE GUARDIE !!
IO POSSO SALVARLO

IO POSSO SALVARLO. CALMATI!!
TU PUOI COSA?

IO POSSO SALVARE IL TUO MASTRO !

TU PUOI SALVARE IL MIO MAESTRO? E COME?

BEH SBAGLIO O DOVREMMO SPOSARCI PER UNIRE LE NOSTRE FORZE MILITARI? IO NON HO UN ESERCITO

MA HO UN'ARMA MOLTO POTENTE

STAVO GIUSTO ASPETTANDO UNA BUONA OCCASIONE PER TESTARLA

HAI UNA BOTOLA SOTTO IL LETTO PER SCAPPARE?

NON MI SERVE PER SCAPPARE!

MOLTI METRI SOTTO A QUELLO CHE SEMBRAVA ESSERE SOLO IL PALAZZO DEL PRINCIPE GATSU SI TROVA L'ARMA FORSE PIU' POTENTE MAI CREATA

INSERIRE IL CODICE D'ACESSO

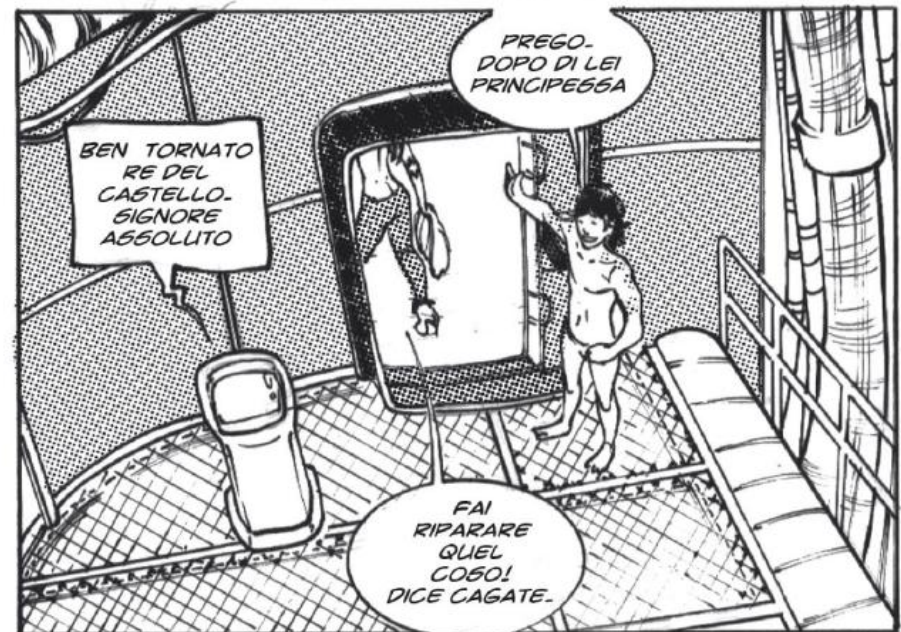
FA UN CALDO PAZZESCO QUI SOTTO. ORA CAPISCO PERCHE' SOPRA, NEL TUO GIARDINO, SEMBRA SBOCCIATA LA PRIMAVERA

SONO TUTTE QUESTE MACCHINE CHE PRODUCONO CALORE

TI SCANDALIZZI SE MI TOLGO LA MAGLIETTA?

DI LA VERITA' ALZI LA TEMPERATURA PER FAR SPOGLIARE LE RAGAZZE?

VERAMENTE SEI LA PRIMA RAGAZZA CHE VIENE QUI!

CI CREDO FINCHE' LE ACCOGLI IN TANGA!

MAGNIFICA VERO? NON TI SARESTI MAI IMMAGINATA UNA TALE MERAVIGLIA VERO?
CAZZO!
L'HO COSTRUITA TUTTO DA SOLO. SEI LA PRIMA A VEDERLA.
L'HAI COSTRUITA DA SOLO?
HA BISOGNO DI DUE PILOTI. QUINDI SALI!

MAESTRO MIO-
STO ARRIVANDO
A SALVARTI-
NESSUNO TI FARA'
DEL MALE
FINCHE' CI
SARO' IO!!

Continua...

Iris Scott

www.irisscottfineart.com

Iris Scott è un'artista di New York (Brooklyn) specializzata nella pittura con le dita.

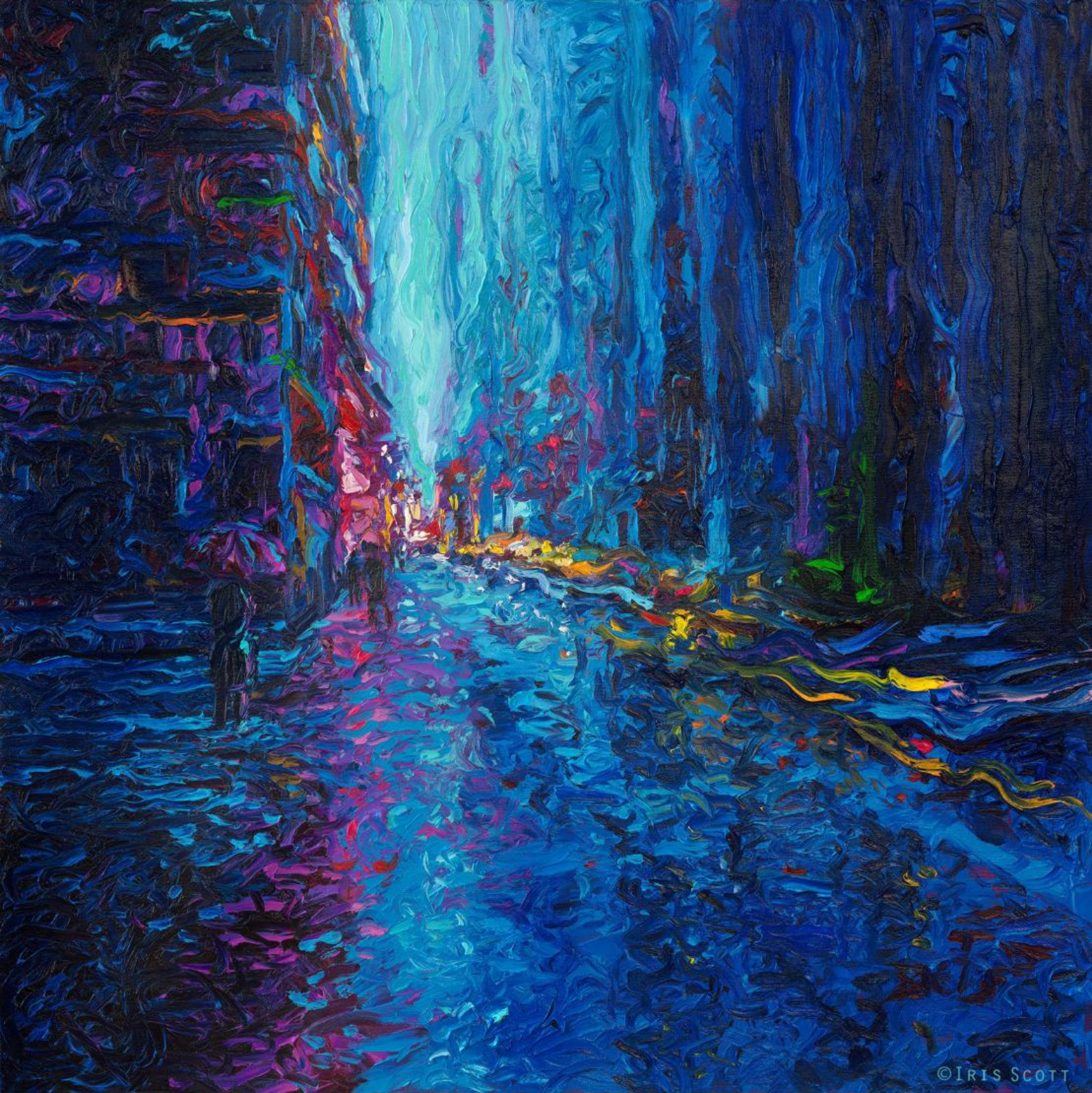
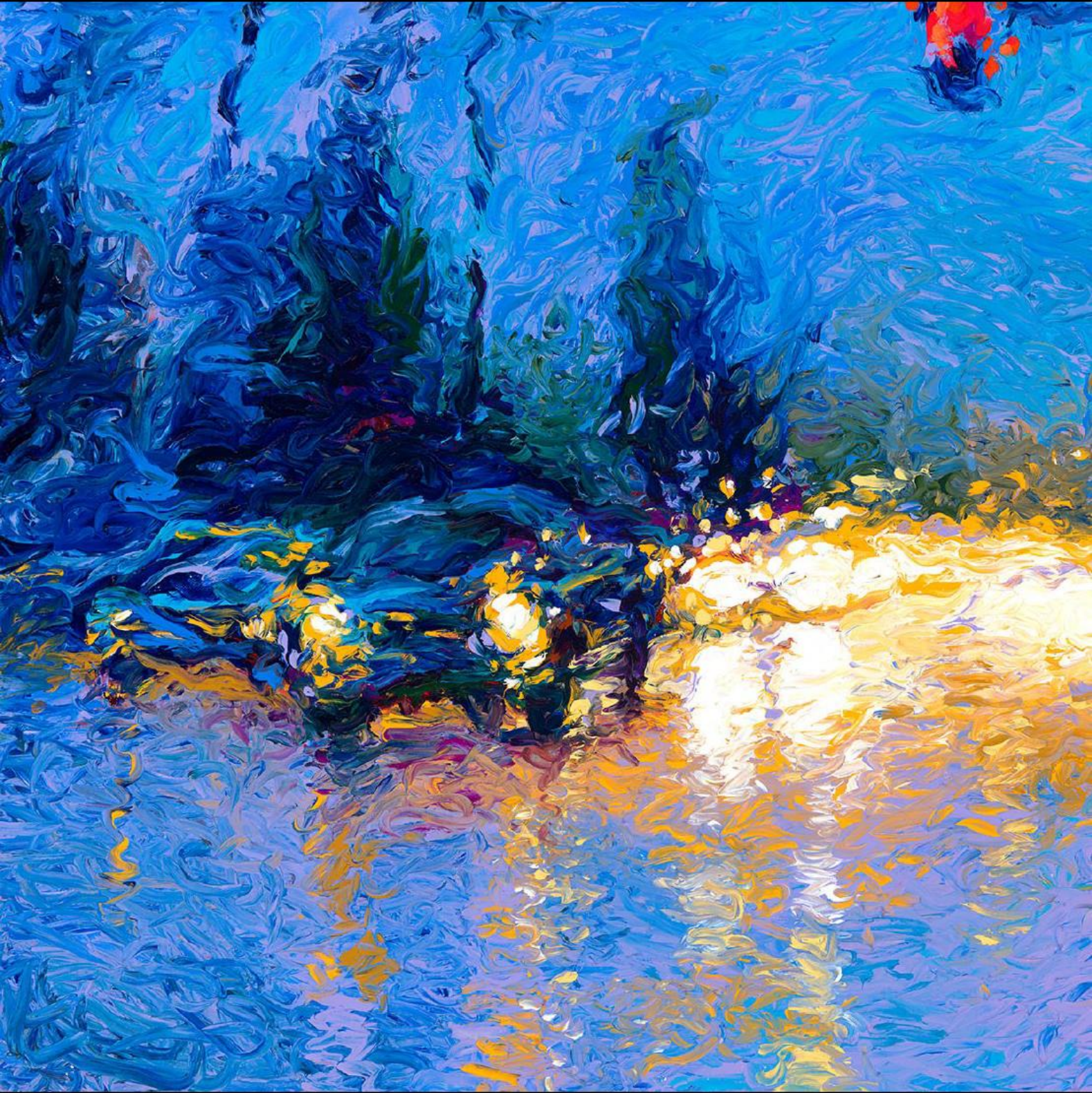
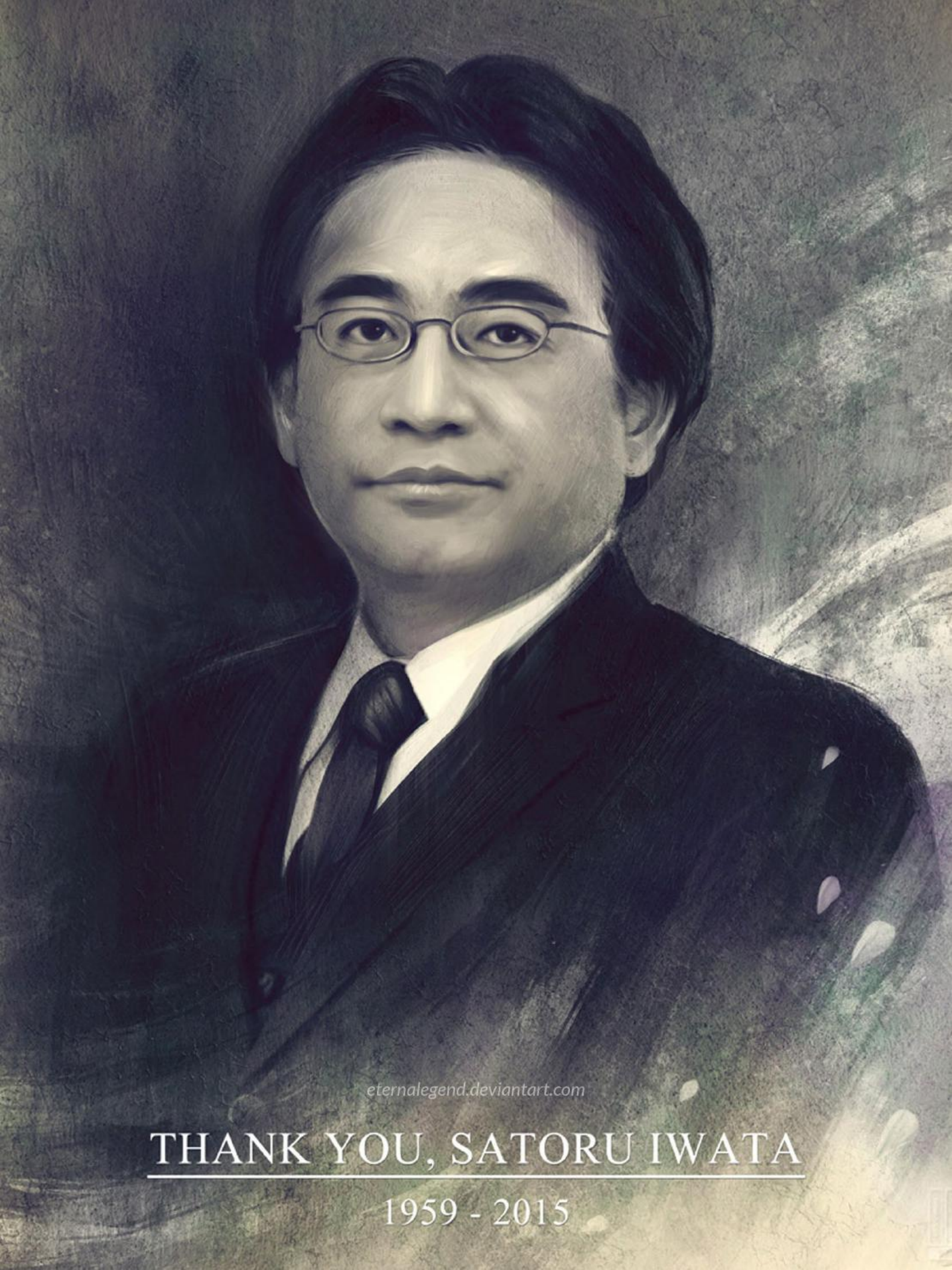
Iris fa esplodere di colori le tele che dipinge con movimenti delicati delle dita, in una sorta di reinterpretazione personale dello stile impressionista.

Con le sue mani riesce a manipolare la vernice meglio che con qualsiasi pennello. Le sue opere sono sature di colori, spesso centinaia per ogni dipinto. I suoi quadri raffigurano una versione ancor più lussurreggiante, abbagliante e colorata della realtà.

Il suo scopo è quello di coinvolgere a tal punto lo spettatore da fargli dimenticare per brevi attimi i problemi della quotidianità.

Il lavoro di Iris è una celebrazione di tutto ciò che è selvaggio: le sue raffigurazioni di flora e fauna sono ricordi di un'infanzia trascorsa a giocare nella foresta pluviale nei pressi di Seattle, esplorando la natura incontaminata.

La maestria di Iris nella ***finger painting*** ha cambiato la percezione del pubblico nei confronti di questa rara tecnica pittorica. Come semi di una piccola rivoluzione artistica, le sue opere hanno suscitato interesse nella stampa di tutto il mondo (The San Francisco Globe, Collosal, American Art Collector...).

Di recente, la crescente attenzione nei confronti del suo lavoro l'ha spinta a scrivere un libro/manuale: ***"Finger Painting Weekend Workshop"***, che verrà pubblicato ad Ottobre 2015 e servirà a tutti coloro che vorranno cimentarsi nella pittura impressionista con le dita.

THANK YOU, SATORU IWATA

1959 - 2015

I tre volti del rivoluzionario gentile

"Sul mio biglietto da visita sono il presidente di una Società.
Nella mia mente sono uno sviluppatore di videogiochi.
Ma nel mio cuore resto un videogiocatore."

Satoru Iwata (Nintendo CEO) · Keynote della GDC 2005

HAL LABORATORY, INC.

Nato a Sapporo il 6 dicembre 1959 (nella prefettura di Hokkaido) **Satoru Iwata** manifestò sin da giovane l'interesse verso i calcolatori ed annessi giochi elettronici, in seguito alle prime partite a Pong. Durante il liceo questa incessante passione lo portò all'acquisto di una calcolatrice tascabile programmabile *Hewlett Packard* e, mentre l'utente medio la utilizzava per la sua funzione più ovvia, lo studente Iwata creava già i suoi primi **videogiochi**: ad esempio una rudimentale simulazione di baseball, visualizzata soltanto attraverso una serie di cifre sul display. Semplice ma divertente: almeno così la pensarono i suoi compagni di scuola.

Terminati gli studi superiori, Iwata conosceva già la sua tappa successiva: nel 1978 si iscrisse al *Tokyo Institute of Technology*, prestigiosa università giapponese che gettò le fondamenta della sua futura carriera.

Proprio durante quegli anni strinse amicizia con un gruppo di giovani appassionati che trascorrevano le notti programmando e dibattendo di videogiochi. La loro base operativa era un piccolo appartamento in affitto nel quartiere di Akihabara che si trasformò, a partire dal 1980, nella sede di una software house di videogiochi: la **HAL Laboratory Inc.** (le tre lettere della sigla rappresentavano, per ammissione di Iwata stesso, l'aspirazione gargantuesca di essere un passo avanti ad IBM: se sostituiamo ad ognuna di esse la successiva otteniamo proprio "HAL").

Iwata entrò subito alla HAL, lavorando come progammatore part-time, non senza profonde ripercussioni familiari: la sua passione e le prospettive di carriera portarono all'attrito con il padre, che non gli rivolse la parola per ben sei mesi.

Dopo essersi fatto conoscere grazie a giochi come *Car Race* per *Commodore PET*, solo un anno dopo il termine degli studi, nel 1983 Iwata diventò il quinto impiegato full-time di Hal Laboratory. L'azienda pubblicò sin da subito giochi per la neonata console ***Famicom*** (il NES 8-bit) e tra i primi accreditati a Iwata ricordiamo la versione casalinga di *Balloon Fight* (la cui fisica di movimento del personaggio svolazzante influì notevolmente su quella dei livelli subacquei del futuro ***Super Mario Bros***), *NES Open Tournament Golf*, *Mother 2* (da noi conosciuto col nome

di *Earthbound*, titolo ad un passo dalla cancellazione che vide la luce proprio grazie alla caparbietà e alle capacità di programmazione di Iwata), e i primissimi giochi della serie ***Kirby*** (proprio l'ampio coinvolgimento di Iwata nello sviluppo di *Kirby's Dream Land* divenne il punto di partenza per il successo duraturo della saga) e *The Adventures of Lolo*.

Nonostante i notevoli traguardi raggiunti, la situazione finanziaria di HAL Laboratory nel 1993 verteva sull'orlo della bancarotta. Proprio dalla stretta e affiatata collaborazione con Nintendo arrivò la salvezza. L'allora presidente di Nintendo, **Hiroshi Yamauchi**, si offrì di assolvere il debito di HAL (circa 1 miliardo e mezzo di yen) a condizione che Iwata ne diventasse presidente con effetto immediato. Le motivazioni reali dietro tale proposta rimarrano probabilmente segrete, ma l'ipotesi più accreditata afferma che il vecchio Yamauchi avesse intravisto in Iwata la stessa scintilla geniale di un celebre game designer di quel periodo: Gunpei Yokoi.

I risultati, nel giro di pochi anni, diedero ragione al presidente di Nintendo, portando ad un'ancora più stretta e fruttuosa collaborazione tra le due società. Nonostante la carica conseguita, Iwata non esitò più volte a rimboccarsi le maniche e a svolgere il "lavoro sporco". È infatti di Iwata l'algoritmo di compressione dati utilizzato in *Pokémon Oro* e *Argento* per ***Game Boy Color*** che permise l'inclusione della regione del Kanto, raddoppiando di fatto la lunghezza del gioco. E ancora, fu fondamentale il suo contributo nel 1999 allo sviluppo di *Pokémon Stadium* per ***Nintendo 64***. Iwata riuscì a trasporre il sistema di combattimento classico dei giochi portatili all'interno di questo capitolo, senza documentazione ufficiale a corredo, il tutto in una sola settimana di lavoro! Infine, dobbiamo sempre a lui l'aver riconosciuto le potenzialità del prototipo di *Super Smash Bros*, assistendo Masahiro Sakurai nella creazione dell'IP su ***Nintendo 64***, gettando le basi per il successo che si protrae tutt'oggi con le versioni ***Wii U*** e ***3DS***.

Il nuovo millennio portò Iwata all'interno di Nintendo. Nel 2000 divenne capo della divisione aziendale per la pianificazione. Durante i primi due anni e mezzo cercò di ridurre i

costi e i tempi di sviluppo preservando l'esperienza unica di gioco maturata dalla società. L'apporto tecnico di Iwata non si arrestò: infatti contribuì allo sviluppo di capitoli di **serie iconiche Nintendo** come *Super Mario Sunshine, The Legend of Zelda: The Wind Waker, Metroid Prime* e *Animal Crossing*. Non stupì quindi che l'aumento di utili dal 20 al 41% di quel periodo fosse attribuito all'operato di Iwata.

Il dovuto riconoscimento avvenne però soltanto il 24 maggio 2002, col ritiro in pensione dell'anziano presidente Yamauchi e la con seguente nomina di Iwata a suo successore, con le seguenti parole: *"Preso atto di ciò che ho visto durante la mia esperienza come presidente di Nintendo, sono giunto alla conclusione che occorre un talento speciale per condurre l'azienda. Ho scelto Iwata-san basandomi su questo. Sul lungo termine non so se manterrà la posizione di Nintendo o se la guiderà verso vette più alte di successo. In ogni caso, credo che sia lui il miglior candidato per questa mansione"*.

Iwata divenne così il quarto presidente di Nintendo, ma anche il primo a non avere forti legami di parentela con la famiglia Yamauchi. L'ultimo monito dell'ex Presidente a Iwata fu: *"che Nintendo possa far nascere nuove idee e creare hardware su cui esse possano riflettersi. E realizzare software che possano aderire ai medesimi standard"*.

Iwata dovette scontrarsi sin da subito con l'eredità del severo Yamauchi. Nintendo arrancava, diversi passi indietro rispetto ad un'agguerrita **Sony** che ormai dominava da anni il mercato con ***PlayStation 2*** e **Microsoft** che aveva appena debuttato nel settore dell'intrattenimento elettronico lanciando la sua ***Xbox***.
Era il periodo del ***GameCube*** e Iwata cercò di mantenere saldi i rapporti con **Capcom** per incrementare l'appetibilità della console dando vita ai famosi *"The Capcom Five"* (dei quali in realtà ne furono rilasciati soltanto quattro e alla fine i tre giochi di rilievo rimasero *Resident Evil 4, Viewtiful Joe* e *Killer7*).

Probabilmente però uno degli eventi più importanti del "regno" di Iwata capitò a novembre 2004 col lancio del successore del ***Game Boy Advance***. Il ***Nintendo DS***, con il suo rivoluzionario chassis richiudibile "a conchiglia" e l'inclusione di uno schermo touch secondario, segnò infatti una delle principali rivoluzioni nella storia dei videogiochi. La quantità di profitti crebbe al punto da sembrare pressoché inquantificabile, mentre Iwata continuava a lavorare sodo,

manifestando un'umiltà mai vista prima di allora in Nintendo.

Nel 2006 nacque ***"Iwata Asks"***, una serie di interviste (pubblicate sul sito web dell'azienda) condotte dallo stesso presidente a sviluppatori di videogiochi e progettisti hardware di Nintendo. Proprio la prima discuteva in anteprima i nuovi sensori di movimento della futura console casalinga.

Il ***Wii*** (nome in codice *"Revolution"* all'E3 2004) fu presentato nel novembre 2006. La sua semplicità e robustezza, unita al fascino magnetico verso la più ampia possibile fascia di utenza, ben si sposava con quella del ***DS***. *"Se un bambino appoggia la sua console di gioco nel carrello della bicicletta e, fermandosi improvvisamente, gli cade a terra, non sarà sul tappeto. Così ho chiesto ai progettisti di far in modo che possa sopravvivere ad una violenta caduta di 1,5 metri sul terreno. Il team di progettazione ha sollevato qualche polemica, ma alla fine è andato avanti, superando brillantemente la prova!"*.

Le vendite di Wii diedero ancora una volta ragione a Iwata, superando i 101 milioni di unità vendute, surclassando persino quelle del DS, ed incoronarono il Wii come l'hardware di maggiore successo di Nintendo.

Ciò mantenne salde le finanze della Società, almeno sino al 2011, finchè il lancio dell'ennesima iterazione della console portatile (il ***3DS***), avvenuto nel febbraio 2011, non produsse i risultati sperati, al punto da far registrare delle perdite economiche.

Iwata, per nulla demoralizzato, aiutò Nintendo a migliorare le relazioni pubbliche con i propri fan, mettendoci letteralmente la faccia: venne così trasmesso, sempre a novembre 2011, il primo di una lunga serie di appuntamenti trasmessi in streaming su internet: i ***"Nintendo Direct"***. Questa serie di eventi stampa ufficiali erano mirati a rivelare in anteprima informazioni su prodotti e giochi Nintendo, senza passare per i tradizionali canali stampa del settore. **Iwata divenne così frontman e simbolo dell'azienda**, grazie anche alle ricorrenti gag umoristiche presenti in ogni video e divenute virali in rete.

Il novembre 2012 vide l'arrivo del ***Wii U***, sfortunata console casalinga, con uno schermo secondario rappresentato dal *GamePad*, un controller simile ad un tablet. Dopo solo un anno e mezzo, a causa delle ingenti perdite, Iwata si scusò pubblicamente in diretta mondiale,

dimezzandosi lo stipendio.

Alcuni giorni prima dell'inizio della kermesse losangelina del 2014, un comunicato stampa di Nintendo annunciò l'assenza di Iwata a causa di *"non meglio precisate condizioni di salute"*. Il Direct dell'E3 di quell'anno mostrò Iwata soltanto all'inizio, mentre combatteva (in una registrazione) contro il presidente di Nintendo of America, **Reginald "Reggie" Fils-Aimé**, in uno spettacolare scontro volto a promuovere ***Smash Bros***. Solo in un comunicato dell'assemblea degli azionisti del 24 giugno si venne a conoscenza delle effettive problematiche di salute di Iwata: esportazione chirurgica di un tumore al dotto biliare, con periodo di riposo e divieto assoluto di lunghi spostamenti. La sua successiva apparizione in pubblico risale al successivo mese di novembre dello stesso anno, nel quale risultava visibilmente dimagrito e sottopeso, cosa che lo spinse addirittura ad aggiornare le fattezze del suo avatar *Mii* ufficiale.

Gli ultimi mesi del regno di Iwata (nel 2015) lo videro continuare a lavorare con fermezza, nel rispetto della sua carica e della fiducia dei suoi sottoposti: abbiamo assistito al successo degli **amiibo**, al **Wii U** che stentava (e stenta tutt'ora) a ritagliarsi una buona fetta di mercato rispetto alla concorrenza, all'accordo con **DeNA** per la realizzazione di videogiochi con personaggi Nintendo su **smartphone** e al lancio della fantomatica nuova console ***NX***. Ed infine all'avvenuto decesso, l'11 luglio 2015, con un asettico comunicato stampa ufficiale riportato sul sito di Nintendo, nella notte tra domenica e lunedì.

Il vuoto lasciato da Iwata non cade però nel silenzio. Il collega di HAL Laboratory, Shigesato Itoi, lo ricorda con un commovente messaggio: *"Non ha importanza il modo in cui avviene l'addio. Io penso che ci sia solo da dire: ci incontreremo di nuovo. Siamo amici, no? Ci rivedremo ancora. Non c'è niente di strano nel dirlo. Ci si vede!"*. Molti altri VIP dell'industry hanno inviato messaggi di cordoglio: Sakurai, Bill Trinen, Shuei Yoshida, Phil Spencer, Hideki Kamiya, Peter Moore, Warren Spector...

Ancora più appassionato, il popolo dei videogiocatori ha letteralmente invaso la rete con messaggi (l'apposito gruppo del *Miiverse* creato per l'evento è diventato il thread più letto su *Wii U* e *3DS*), immagini commemorative ed iniziative come sfide online di ***Mario Kart 8***, nelle quali bisognava correre con l'avatar *Mii* di Iwata.

Il presidente di Nintendo ora riposa in un tempio di **Kyoto** (cuore della grande N) in un punto che è diventato un continuo andirivieni in questi giorni. Oltre 3000 persone gli hanno reso omaggio. Al funerale erano presenti Shigeru Miyamoto, Yuji Naka (il papà di Sonic), Masahiro Sakurai, Eiji Aonuma, Hideki Kamiya, Reggie Fils-Aime e Bill Trinen mentre Genyo Takeda, prendendo la parola, ha ribadito che il **progetto NX** (futura console di Nintendo) rifletterà in toto il pensiero di Iwata: *"I semi che il presidente ha piantato si trasformeranno in fiori, boccioli che regaleranno il sorriso a tutto il mondo"*.
È caduta tanta pioggia durante la cerimonia, come se persino il cielo esprimesse il proprio cordoglio. E sopra l'edificio di Kyoto che ospita il quartier generale di Nintendo è spuntato un arcobaleno: è la *Rainbow Road* di "mariokartesca" memoria che ci mostra come l'anima di Iwata sia salita in cielo, appesa a quei palloncini come in *Balloon Fight*!

Please understand and thank you, Mr. Iwata!

Giuseppe Saso
Twitter: @PeppeSaso
www.occhiodelbeholder.it

Giuseppe Cicconi

Mi chiamo **Giuseppe Cicconi** e ho 37 anni.

Viaggiare apre la mente, per questo mi piace visitare terre lontane, scoprire culture, suoni, odori e sapori. Ogni viaggio è indimenticabile, ogni scatto è il ricordo di un istante unico. Sono appena tornato dal **Giappone** e porto con me il ricordo di una terra singolare, abitata da gente ospitale. Tutto è diretto verso la perfezione, in modo frenetico ma allo stesso tempo ordinato. Potete trovare, poco distanti dalla tecnologia più all'avanguardia, spazi antichi e tranquilli, giardini verdi in cui risuona l'eco di una civiltà millenaria. Il Paese convive col fascino del taoismo: antico e moderno, ricchezza e abbandono, passato e futuro. Mi piacciono particolarmente le foto in **bianco e nero**, perché donano risalto all'essenza del momento e non distraggono l'osservatore con i colori, trasferendo al primo impatto la comunicatività dell'immagine. Viaggiare con una reflex può diventare scomodo, ma la soddisfazione degli scatti rivisti da casa compensa ampiamente ogni sforzo.

109MEN'S
日本ダービー
5.31
Flying
MAGAZINE
109MEN'S
三菱東京UFJ
Glico
天津甘栗

Giuseppe Cicconi Photographer

CRAIG GUM

*"Non ho mai frequentato corsi di fotografia.
Iniziai a giocare con Photoshop anni fa, affascinato dal fotoritocco.
Mi comprai una Nikon per scattare qualche foto a mio figlio Gage. Non avevo nessuna formazione tecnica e volevo soltanto le immagini da scaricare sul mio computer, per poterci giocare. Per imparare lessi molto e seguii tanti tutorials. Presto mi resi conto che non potevo andare avanti utilizzando un'automatica. Mi comprai una D40 e spostai la mia concentrazione sulla comprensione della tecnica fotografica. Diventai completamente ossessionato, ma i miei sforzi furono ripagati. Di recente ho potenziato il mio "arsenale" e ho avuto la fortuna di conoscere tanti colleghi, dai quali ho imparato tantissimo, ad una velocità di gran lunga superiore di quando studiavo da solo."*

CraigGum.com

CraigGum.com

Grazie!!!

Grazie ad Eolo Perfido per la concessione delle sue fotografie.

Grazie a Francesco Annunziata per l'articolo su Alfa Romeo.

Grazie a Patrice Murciano per la concessione delle sue opere.

Grazie ad Andrea Chirichelli per le recensioni di Terminator Genisys e Jurassic World.

Grazie ad Alessandro Di Romolo per le recensioni di Batman: Arkham Knight e Cinquanta sfumature di grigio.

Grazie a Suonoonous per la recensione dell'ultimo album dei Chemical Brothers.

Grazie a Aaron Scott per la concessione del suo racconto horror.

Grazie a Simone Tagliaferri per l'articolo sul divertimento.

Grazie a Francesco Codolo per il fumetto di Ayumi Princess e le illustrazioni.

Grazie ad Iris Scott per la concessione delle sue opere.

Grazie a Giuseppe Cicconi per la concessione delle sue fotografie.

Grazie a Giuseppe Saso per l'articolo su Satoru Iwata.

Grazie a Craig Gum per la concessione delle sue fotografie.

Luca Tenneriello

Shiny Magazine Editor in Chief